



29

*Steve
Jan*

**JACKSON
LIVINGSTONE**

APRESENTAM

LADRÃO

da Meia Noite



O LADRÃO DA MEIA-NOITE

Porto Blacksand - infame cidade dos ladrões! Sua reputação atinge de Zengis a Shazar. E você é um dos gatunos pelos quais Porto Blacksand é famosa. Isto é, pelo menos tentará ser. Anos de treinamento na Guilda dos Ladrões agora atingem o clímax - a noite do teste. Como qualquer outro aprendiz, você enfrentará uma prova que irá determinar sua capacidade de entrar na Guilda. A missão é achar e roubar uma pedra preciosa inestimável, o Olho do Basilisco. As habilidades especiais de gatuno serão levadas ao limite nesta noite. Pela manhã, você se tornará um ladrão completo ou um renegado e, quem sabe, talvez algo pior.

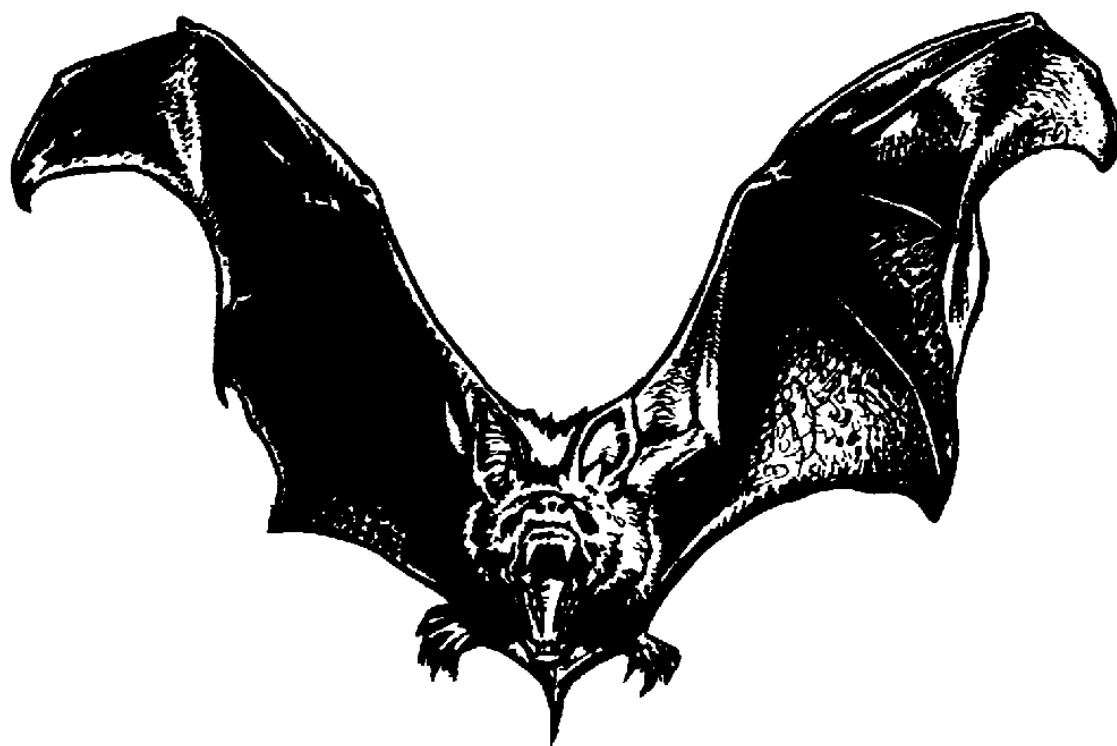
Malignas criaturas e terrores ocultos o aguardam na escuridão dos becos de Porto Blacksand. Suas perícias lhe garantirão o sucesso? Você tem até a manhã para provar!

Dois dados, lápis e borracha são tudo de que você precisa para embarcar nesta excitante aventura, completa com um elaborado sistema de combate e uma *Folha de Aventuras* para anotar seus ganhos e perdas.

Muitos perigos o aguardam à frente, o sucesso nunca é certo. Você decide qual rota seguir, que riscos correr e quais adversários enfrentar!

Steve Jackson e Ian Livingstone
apresentam:

LADRÃO da Meia Noite



por Graeme Davis

Ilustrado por John Sibbick

EDITORA



MARQUES SARAIVA

Título do Original em inglês
MIDNIGHT ROGUE

Publicado por Penguin Books LTD.
Harmondsworth, Middlesex,
England.

Copyright Concepção © Steve Jackson e Ian Livingstone, 1987.
Copyright Texto © Graeme Davis, 1987.
Copyright Ilustrações © John Sibbick, 1987.

Direitos exclusivos para o Brasil
Copyright © 1994 by Marques Saraiva Gráficos e Editores.

ISBN: 85-85238-63-1

Tradução
Alexandre Benevides

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO
6

FOLHA DE AVENTURAS
11

HISTÓRICO
12

O LADRÃO DA MEIA-NOITE
14

INTRODUÇÃO

Antes de embarcar nesta aventura, você deve determinar suas forças e fraquezas. Embora tenha aprendido que a violência nem sempre é a melhor solução, seu treinamento incluiu esgrima, e você pode sair-se bem numa luta.

Para saber quão efetivo foi o treinamento, deve usar os dados e criar seus valores iniciais de HABILIDADE e ENERGIA. Na página 11 há uma *Folha de Aventuras*, na qual você deve anotar todos os detalhes da aventura. Nela existem quadros onde anotar os valores de HABILIDADE e ENERGIA.

Aconselhamos que você tome notas a lápis, ou tire fotocópias da página, de modo a usá-la em futuras aventuras.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o total no quadrado de HABILIDADE na *Folha de Aventuras*.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado e anote este total em ENERGIA.

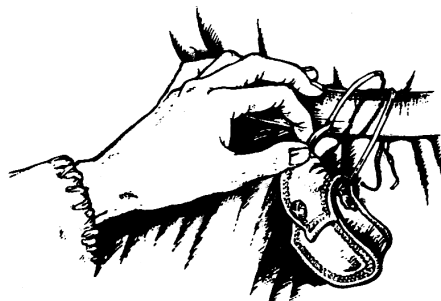
Também existe um valor para SORTE, jogue um dado, some 6 e escreva o resultado no espaço de SORTE

Por razões explicadas abaixo, HABILIDADE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante o curso de uma aventura. Você terá que manter anotações precisas destes valores e, portanto, deve escrevê-los com letra pequena, ou usar, quando necessário, a borracha. Porém, nunca apague os valores *Iniciais* de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Você perde ou ganha pontos nestas características, mas o total jamais ultrapassará o valor *Inicial* delas.

Sua HABILIDADE reflete capacidade geral de luta e sua competência com a espada. Quanto maior, melhor.

O valor de ENERGIA indica a constituição física, determinação e vontade de viver, ou seja, quanto você consegue sobreviver a golpes e cansaço.

Sua SORTE demonstra quão naturalmente sortudo você é. Sorte - e magia - são fatos da vida no mundo de fantasia a ser explorado.



Combates

Você lerá várias passagens do livro que o instruirão a lutar contra algum oponente. Os combates são resolvidos da seguinte maneira.

Primeiro, anote a HABILIDADE e ENERGIA do adversário no primeiro quadro de Encontros na *Folha de Aventuras*. Os valores de cada oponente são dados no texto ao encontrá-lo.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue dois dados para o seu oponente. Some o resultado a HABILIDADE dele. Este total é a Força de Ataque do adversário.
2. Jogue dois dados por você mesmo. Some o resultado a sua HABILIDADE. Este total é a sua Força de Ataque.
3. Caso a sua Força de Ataque seja superior à do oponente, você o feriu: vá para o passo 4.
4. Se a Força de Ataque dele superar a sua, você foi ferido: vá para o passo 5. Havendo empate, ninguém atinge e se inicia nova rodada. Volte ao passo 1.
4. Você feriu o adversário, logo tire 2 pontos da ENERGIA dele. Você pode usar a SORTE para causar dano extra (veja abaixo).
5. Seu adversário lhe feriu, logo subtraia 2 pontos da sua ENERGIA. Nesta etapa você também pode usar a SORTE (veja abaixo).
6. Faça os ajustes apropriados aos valores de ENERGIA (e da SORTE, se você a usou – veja abaixo).
7. Inicie a próxima série de ataques repetindo as etapas de 1 a 6. A sequência continua até você, ou o adversário, estar reduzido a zero de ENERGIA (morte).

Lutando Contra Mais De Um Oponente

Às vezes você será atacado por mais de uma pessoa ou criatura. Quando isso acontecer, cada oponente fará um ataque separado contra você a cada série de ataques, mas você terá que escolher qual deles irá enfrentar. Ataque o alvo escolhido como na luta normal. Contra os restantes, jogue sua Força de Ataque de modo normal, porém, mesmo vencendo, não causará dano. Conte este golpe como um bloqueio bem-sucedido ao ataque inimigo. Caso sua Força de Ataque seja menor, esse oponente a mais lhe ferirá normalmente.

Sorte

Em vários momentos na aventura, tanto nas lutas como nas demais situações onde pode haver sorte ou azar (detalhes serão dados ao longo da aventura), você é capaz de usar a SORTE para tornar o resultado mais favorável. Mas, cuidado! Usar a SORTE é um negócio arriscado e, se você for azarado, os resultados talvez sejam desastrosos.

O processo do uso da SORTE é o seguinte:

Jogue dois dados. Resultando um valor menor do que seu valor atual de SORTE, você foi sortudo e o resultado irá favorecê-lo. Caso o número obtido seja maior do que seu valor atual, você foi azarado e será penalizado.

Isto chama-se *Testar sua Sorte*. Cada vez que *Testar sua Sorte*, deve subtrair 1 ponto do valor atual. Assim você logo perceberá que, quanto mais depender da SORTE, mais riscos correrá.

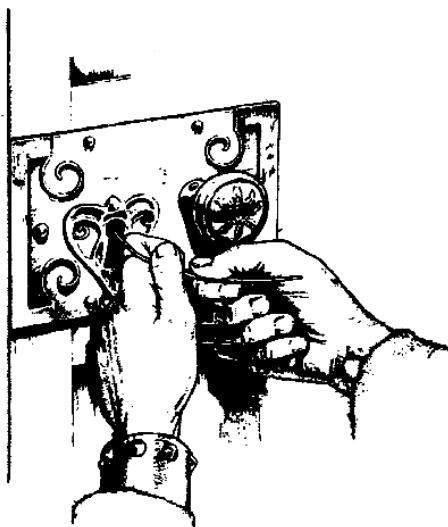
Usando Sorte nos Combates

Certas passagens deste livro lhe dirão para *Testar sua Sorte*, dizendo também quais as consequências de ser azarado ou sortudo. Entretanto, nas lutas, você sempre tem a opção de usar a SORTE, seja para causar maior dano ao inimigo ou minimizar os ferimentos recebidos.

Se você acabou de ferir o adversário, pode *Testar sua Sorte* conforme descrito acima. Tendo sorte, causou dano profundo e subtraiu 2 pontos extras da ENERGIA do alvo. Porém, sendo azarado, causou apenas um arranhão e restaura 1 ponto da ENERGIA do oponente (por exemplo, faz 1 ponto de dano em vez de 2, como normalmente faria).

Caso seu adversário tenha ferido você, *Testar sua Sorte* talvez diminua o efeito. Sendo sortudo, recupere 1 ponto de ENERGIA (você evitou o dano completo do golpe). Sendo azarado, sofreu um ferimento mais grave e perde 1 ponto extra de ENERGIA.

Lembre-se de diminuir o valor atual da SORTE em 1 ponto toda vez que *Testar sua Sorte*, independente do resultado.



Recuperando Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Este valor não mudará muito durante a aventura. Ocasionalmente você terá instruções para aumentar ou diminuir a HABILIDADE.

Energia e Provisões

Sua ENERGIA mudará constantemente no curso dessa aventura, enquanto você combate e cumpre árduas tarefas. Ao aproximar-se do objetivo final, sua ENERGIA talvez esteja perigosamente baixa, e as batalhas serão arriscadas. Logo, seja prudente!

Você carrega provisões na sua mochila suficientes para dez refeições. É possível descansar e comer a qualquer hora, exceto no meio dos combates. Você não terá instruções para esse momento, cabe a você escolher. Comer uma refeição restaura 4 pontos da ENERGIA. Ao fazê-lo, tire 1 ponto das suas Provisões. Um quadro separado para Provisões está disponível na *Folha de Aventuras*. Há um longo caminho à frente, por isso use as Provisões com sabedoria!

Sorte

Somas a seu valor de SORTE são dadas através da aventura, quando você for particularmente sortudo. Detalhes serão dados a você. Lembre-se de que, assim como HABILIDADE e ENERGIA, a SORTE nunca deve ultrapassar o valor inicial, a menos que isto esteja especificado na instrução.

Equipamento e Poções

Você inicia a aventura com o seguinte equipamento:

Uma espada curta

Calça e jaqueta de couro

Uma mochila

Um pequeno lampião capaz de iluminar amplo espaço sem lhe deixar à vista

Uma tocha

Pederneiras para acender o lampião e a tocha

5 moedas de ouro

Provisões equivalentes a dez refeições - quando e como usá-las foi explicado anteriormente.



Além deste equipamento a Guilda dos Ladrões oferece uma poção mágica. Escolha uma da relação abaixo:

Poção da Habilidade - recupera pontos de HABILIDADE

Poção da Força - recupera pontos de ENERGIA

Poção da Fortuna - recupera pontos de SORTE e soma 1 ao valor *Inicial* de SORTE

Estas poções podem ser tomadas a qualquer momento da aventura (exceto no meio de uma luta). Beber uma poção recupera a característica relevante até seu valor *Inicial* (e a Poção da Fortuna aumenta o valor *Inicial* em 1 ponto).

Cada garrafa fornece apenas uma dose. Lembre-se de eliminá-la da *Folha de Aventuras* após tê-la bebido.

Você levará somente uma delas, logo, escolha sabiamente!

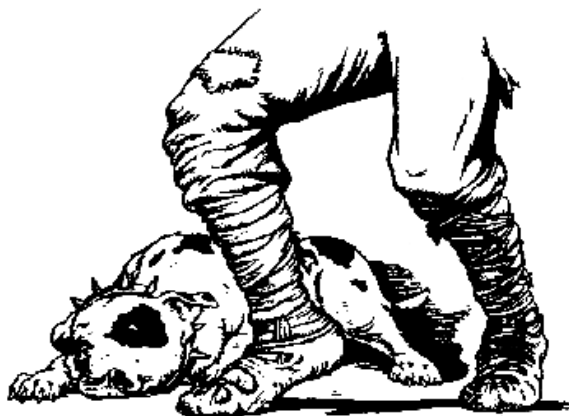
Equipamento Extra

Durante a aventura você terá chances de pegar vários objetos, alguns dos quais serão úteis no futuro. Como ladrão, você tem que mover-se rápido e silencioso a todo minuto, e não deve sobrecarregar-se com objetos desnecessários. Jamais leve além de seis itens na mochila. As Provisões contam como um item, e a poção é como outro – anote seus nomes no espaço Mochila da *Folha de Aventuras*. Observe que as roupas, a espada e o dinheiro levados não contam.

Habilidades Especiais

Você possui algumas HABILIDADES ESPECIAIS (semelhantes à HABILIDADE, ENERGIA e SORTE), as quais lhe foram ensinadas no treinamento da Guilda dos Ladrões. Escolha três da lista seguinte e anote no quadro HABILIDADES ESPECIAIS da *Folha de Aventuras*. As HABILIDADES são: BATER CARTEIRAS, ABRIR FECHADURAS, ESCALAR, ANDAR EM SILÊNCIO, ESCONDER-SE, PERCEPÇÃO e SINAIS SECRETOS.

Em vários pontos da aventura, será perguntado se você tem, ou não, determinada habilidade. Isto pode ser importante, portanto tome nota das que aprendeu - e não finja ter as que desconhece!



FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE <i>Inicial</i> =	ENERGIA <i>Inicial</i> =	SORTE <i>Inicial</i> =
--------------------------------	-----------------------------	---------------------------

HABILIDADES ESPECIAIS	
ESCALAR	
ESCONDER-SE	
ABRIR FECHADURAS	
BATER CARTEIRAS	
SINAIS SECRETOS	
ANDAR EM SILÊNCIO	
PERCEPÇÃO	

PROVISÕES RESTANTES

NOTAS

ITENS DA MOCHILA
1.
2.
3.
4.
5.
6.

OUTROS ITENS

QUADRO DE ENCONTROS

<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
---	---	---

<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
---	---	---

<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
---	---	---

<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =	<i>Habilidade</i> = <i>Energia</i> =
---	---	---

HISTÓRICO

Você está na sala de reunião da Guilda dos Ladrões de Porto Blacksand. No local há assaltantes, mendigos, batedores de carteira e gatunos de todo o tipo, todos convidados a testemunhar o Teste dos Aprendizes.

Rannik, o Mestre da Guilda, permanece no meio da sala.

"Algum membro aqui presente conhece razões pelas quais este aprendiz não deveria ser testado, de acordo com as tradições da Guilda?", ele diz. Mesmo sabendo que isto é apenas uma formalidade, você fica nervoso enquanto aguarda a resposta.

Porém ninguém responde, e Rannik se vira, lhe encarando.

"Há uma semana atrás, ele diz, "um mercador de nome Brass adquiriu uma pedra preciosa conhecida como Olho do Basilisco. Ele, sem dúvida, a mantém guardada num esconderijo da cidade ou próximo dela. Seu símbolo é uma moeda - esta será toda a informação que você receberá. O teste é achar e roubar o Olho do Basilisco. Acaba de anoitecer lá fora, você tem até o pôr-do-sol para completar a tarefa. Compreendeu?"

Você acena com a cabeça.

"Então", fala Rannik, "só me resta dizer-lhe para ter cuidado, relembrar o treinamento e desejar boa sorte."

A Assembléia dos membros da Guilda murmura sua concordância enquanto você deixa a sala e vai pegar o equipamento. Apesar de tê-lo checado uma dúzia de vezes, você o revisa novamente. Ali estão a espada, algumas moedas, o lampião, a tocha e as pederneiras, provisões e uma poção mágica ofertada pela Guilda. Satisfeito com tudo, você parte por uma das múltiplas saídas secretas e segue pelas ruas escuras de Porto Blacksand.





1

Deixando a sede da Guilda, sua mente trabalha rápido, enumerando os locais onde talvez hajam informações do paradeiro da pedra preciosa. A maioria dos ricos mercadores da cidade têm casas perto do Portão do Campo; se puder achar a casa de Brass, você conseguirá algumas informações. A Guilda dos Mercadores é logo ali, depois da Praça do Mercado, e se Brass é um mercador importante, deve ter escritórios por lá. Finalmente, lá está o Laço, área da cidade em volta da Guilda dos Ladrões. Você dificilmente veria um mercador naquele local, mas é o melhor lugar do continente para “pescar” todo tipo de boatos e rumores. Aonde você irá primeiro?

À Guilda dos Mercadores?	Vá para 129
À Casa de Brass?	Vá para 156
Ao Laço?	Vá para 203

2

A água está congelante. Você começa a boiar e instantaneamente sente suas pernas serem atacadas por pequenas, mas letais, Piranhas de água fria. Você tenta enfrentá-las, mas é difícil, quase não se consegue enxergá-las n'água e, no fundo, poucos golpes as acertam. Enfrente a Piranha como um único inimigo, subtraindo 1 ponto da sua Força de Ataque durante este combate.

PIRANHAS HABILIDADE 6 ENERGIA 6

Vencendo, vá para **8**.

3

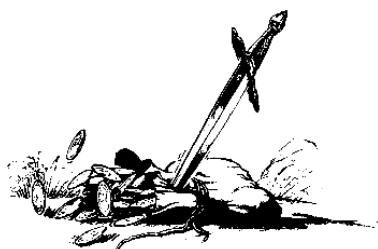
Você tenta a porta, mas está trancada. Se possui a habilidade de ABRIR FECHADURAS, vá para **259**. Caso contrário, tente a porta com o símbolo do peixe (vá para **163**); ou desista da Guilda dos Mercadores e busque pistas na casa de Brass (se ainda não esteve lá) indo para a **156**; ou parta procurando o Olho do Basilisco armado com as informações que possui até agora (vá para **144**).

4

Você encontra um local que pode ser escalado, e começa a subir pela parede. Se estiver usando uma corda e um gancho, vá para **15**. Senão, vá para **257**.

5

Sua arma desliza com precisão mortal, e tira a tocha do apoio. Ela cai no chão, tremula alguns segundos, e apaga. Você decide apagar sua própria tocha também, caso a luz atraia outra sombra hostil. Agora a escuridão é total, e você tateia o caminho pelas paredes da caverna, tentando achar a passagem que o levará para fora. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **94**. Caso contrário, vá para **220**.



6

Você abre a janela, e um Anão avança tentando agarrar sua garganta. Ele parece crescer ao atacar-lhe; a pele torna-se escamosa e espinhos surgem da cabeça às costas. Você foi enganado por um Transmorfo. Agora lute em defesa da própria vida.

TRANSMORFO HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Caso vença o monstro, deixe a sala e prossiga para **155**.

7

Você corre para fora da casa e escapa na noite, virando através de becos tortuosos de modo a evitar perseguições. Sabendo que o barulho deve ter acordado todo mundo, você espera cerca de uma hora para que os moradores voltem a dormir, e depois planeja retornar. Use o tempo para visitar a Guilda dos Mercadores - se ainda não esteve lá vá para **129**; ou pode simplesmente esperar. Em todo caso, não haverá problema ao voltar à casa, pois já conhece o caminho. Anote o parágrafo **276**, e comece por ele quando retornar à casa.

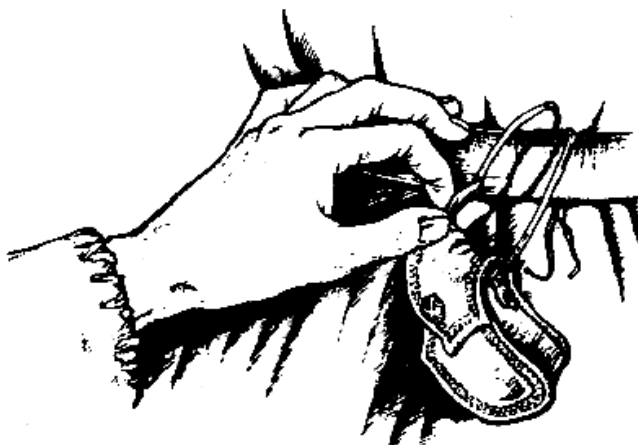
8

Você chega no pedestal sem problemas, e fica agarrado à estátua por um momento, recuperando o fôlego antes de olhar a inscrição. Limpando as folhas mortas e outras sujeiras da frente, você percebe as seguintes palavras:

O coração do inimigo é de pedra,
E minha flecha nunca voa,
Ao retornar, não erra.
Os portões da morte boa.

Intrigado, pensando no que fazer, você recosta na estátua e ela move-se um pouco, fazendo você escorregar. Você a empurra, e ela desliza novamente - a coisa toda é feita para ir de um lado a outro. A flecha deve ser a chave para penetrar na cripta. O que você faz?

Aponta na direção da cripta?	Vá para 294
Aponta na direção da casa?	Vá para 346
Aponta na direção da rocha na cripta?	Vá para 383



9

Você abre caminho entre os homens e corre pela noite, deixando o Rato e o Fuinha para trás. Ao andar pelas esquinas sombrias do Laço, você decide seu próximo movimento. Qual será ele?

Tentar achar um mendigo (se já não o fez)?

Vá para **26**

Visitar Madame Star (se já não esteve lá)?

Vá para **117**

Ou deixar o Laço e ir a outro local?

Vá para **387**

10

Você tenta ouvir algo se recostando à porta, e é surpreendido quando uma tábua gira e lhe atinge! Perca 2 pontos de energia. A “porta” assume uma gigantesca forma humanóide: é um Golem de Madeira, e você tem que enfrentá-lo.

GOLEM DE MADEIRA

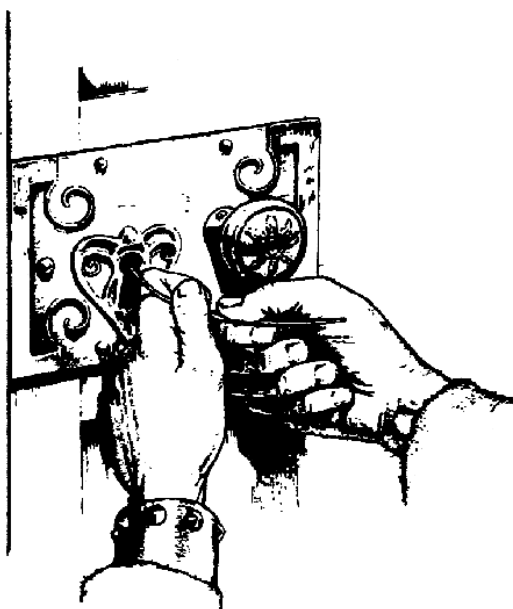
HABILIDADE 8

ENERGIA 6

Quando vencer alguns combates, vá para **123**.

11

Você tenta dizer a si mesmo que isto não está acontecendo. Quem já ouviu falar de uma luta contra a própria sombra? Você se esquiva para o lado quando a figura sombria ataca, e a arma dela faz um som bem real ao atingir a parede da caverna. Sua sombra possui a mesma HABILIDADE e ENERGIA que você; lute normalmente. Vencendo, vá para **237**.



12

Você se joga no chão e a coisa, ou o que quer que seja isso, erra o golpe por milímetros. Ela avança contra o corpo do ladrão morto, o envolve, e então suga a pele morta tal qual uma esponja suga a água. O corpo treme e se levanta! Olhos mortos encaram os seus e o morto-vivo se prepara para lhe atacar. Você enfrentará o Cadáver Andante (vá para **82**) ou tentará fugir (vá para **192**)?



13

Bem devagar, você alcança a chave. O escorpião não se move enquanto ela é puxada. Respirando aliviado, você vira a chave e a grande porta de ferro se abre. Você a atravessa (vá para **79**).

14

Os homens olham surpresos você passar habilmente a ponta da faca por entre seus dedos. Ela move-se veloz e mais veloz, próxima aos dedos sem nunca tocá-los. Ao final de um minuto, você devolve a faca, sorrindo. Os homens lhe pagam 10 peças de ouro e você tenta puxar conversa, mas logo está claro que eles nada sabem de interessante. Você terá de buscar pistas em outros lugares. Você pode perguntar a Bald Morri o que ele sabe sobre Brass (vá para **195**), ou deixar o Rato e o Fuinha e tentar a sorte pelo Laço (volte ao **203** e escolha de novo).

15

Você está ao nível do topo da parede. Aterrorizado, vê que ela possui vidros que, gradualmente, foram cortando sua corda. No instante de chegada ao topo a corda se rompe. A corda e o gancho agora são inúteis, elimine-os da *Folha de Aventuras*. Jogue dois dados. Obtendo valor igualou inferior à HABILIDADE vá para **257**. Caso contrário, vá para **209**.

16

Investigando com cautela o local, acha uma parte da parede onde há boa chance de escalar sem ser visto. Olhando à sua volta, rapidamente, você nada enxerga e inicia a escalada. Quase chegando ao topo da murada ouve um grito lá de baixo. A Guarda do Palácio lhe avistou. O que você faz?

Prossegue subindo?

Vá para **146**

Salta para baixo e tenta fugir?

Vá para **391**

17

Mal ousando respirar, você inicia o desarme da armadilha. Após alguns segundos de trabalho delicado, ouve-se um “click”, e vários dardos pequeninos - da espessura de agulhas - caem no chão. Sob o luar vê-se algo úmido sobre eles: veneno, provavelmente para matar ladrões. Você está prestes a começar o trabalho na porta quando ouve pés marchando à distância, e os guardas caídos passam a gemer. Em vez de ficar e explicar, você se esquia numa viela que circunda o prédio e busca entradas menos expostas. Vá para **210**.

18

Você cai do outro lado da muralha do palácio, mas os guardas lhe esperam, e o degolam antes que você consiga sequer ficar em pé. Invadir o palácio não foi uma boa idéia. Sua aventura termina aqui.



19

Estendendo a mão, você toca a figura corcunda. Ela se vira com um grunhido inumano e você fica frente a frente com um Ghoul com os olhos cheios de ódio. Tendo perturbado o banquete noturno da besta, você terá de lutar para não fazer parte do menu.

GHOUL HABILIDADE 8 ENERGIA 7

Se o Ghoul lhe atingir quatro vezes, vá para **171**. Se você vencer, vá para **57**.

20

Você avança e toca no disco. Tarde demais percebe o fio de prata que o conecta ao segundo Guerreiro de Cristal. Antes de perceber o acontecido, sente a lâmina cristalina no seu pescoço. A única esperança é tentar pegar o disco sem ativar o resto da armadilha. Se você tem a habilidade BATER CARTEIRAS, vá para **208**. Caso contrário, vá para **49**.

21

Algum instinto lhe diz que há algo muito estranho num dos baús da sala-forte, e você parte veloz, fechando a porta ao sair. Dizem que algumas pessoas constroem salas-forte cheias de armadilhas só para iludir os ladrões, guardando seus valores longe dali. O que você fará agora? Pode examinar a escrivadinha (vá para **90**); ou deixar a Guilda dos Mercadores em silêncio e buscar pistas na casa de Brass (se já não esteve lá), vá para **156**; ou ainda seguir na trilha do Olho do Basilisco sem procurar mais informações (vá para **144**).

22

Você vai para a Ponte Cantante, lembrando-se de ter ouvido algo sobre um lugar abaixo dela – talvez aí esteja oculto o Olho do Basilisco. Descendo alguns passos do lado da ponte, você chega a uma pequena cabana de madeira. As palavras NÃO ENTRE estão pintadas na porta. Você bate na porta (vá para **307**); ou, se tiver a habilidade de ABRIR FECHADURAS, tenta arrombá-la (vá para **141**)?

23

O cadáver cai ao solo, mas a face azul espectral desliga-se da carne morta e avança contra você, rindo maldosamente. É um Espírito Possessor, enfrente-o! Se você tiver uma arma mágica, vá para **142**; caso contrário, vá para **111**.

24

Você anda em silêncio, tateando o caminho por uma parede. Logo sente uma porta de madeira à frente. Você tenta empurrá-la, mas ela não abre, deve estar trancada. Caso tenha a habilidade de ABRIR FECHADURA você vai para **324**. Senão, vá para **245**.

25

Prendendo a respiração, você passa por ossos e outros resíduos. Parecem horas até que os buracos fiquem distantes, mas afinal você consegue, e suspira aliviado. Ao fazê-lo você atrai novos tiros dos Grubs, e estremece ao pensar como é aguçada a audição deles. Vá para **84**.



26

Você anda calmamente pelo Laço, procurando um mendigo. Todos os pedintes de Porto Blacksand são membros da Guilda dos Ladrões, e podem ser valiosas fontes de informação. Depois de algum tempo, vê Bargo, a Roda, arrastar-se até você, pela rua escura. Ele já foi um soldado, mas perdeu ambas as pernas numa guerra, anos atrás. Desde então foi reduzido à mendicância, arrastando-se pela cidade sobre um carrinho de rodas. Bargo lhe reconhece e o cumprimenta acenando a cabeça.

“Alô, garoto”, ele diz, “no teste, hein?” Você concorda, e pergunta se ele sabe algo acerca de Brass. Erguendo os ombros, Bargo prossegue.

“Só o que todos sabem”, fala. “É um grande mercador, com uma casa no Portão do Campo e um escritório na Guilda dos Mercadores. Lamento não poder ajudar muito.” Então você:

Agradece e dá a Bargo uma peça de ouro?	Vá para 234
Vai ao Rato e Fuinha?	Vá para 309
Visita Madame Star?	Vá para 117
Ou deixa o Laço e tenta outro local?	Vá para 387

27

Na sua pressa de sair da caverna, você não observa uma série de buracos na parede da passagem. Seis diminutos dardos o atingem no tórax. Jogue 1 dado e veja quantos lhe feriram. Cada um causa 1 ponto de dano na ENERGIA; você pode cortar o dano pela metade (arredondando frações para cima) se tiver sucesso ao *Testar sua Sorte*. Estando vivo, vá para **191**.

28

Você desembainha a espada enquanto os homens se aproximam, e se encostam contra a parede. Os outros fregueses saem do caminho, não querem se envolver. Lute contra um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro SALTEADOR	7	6
Segundo SALTEADOR	6	6
Terceiro SALTEADOR	5	7

Lute três séries de combate e, a seguir, vá para **332**.



29

Você tenta arrombar a tranca do baú pois tem certeza de que a chave para o Olho do Basilisco está no interior. Ao atacar o baú, um som leve, de algo se quebrando é acompanhado por um “rachar” emitido pelo segundo Guerreiro de Cristal. Você age rápido, mas não o suficiente para impedir a lâmina que lhe decepa. Sua aventura e sua vida terminam aqui.



30

Seu cabelo ondula ao se aproximar da cripta, você é capaz de sentir o antigo poder à volta. As árvores contra o céu negro parecem esticar seus galhos tentando lhe agarrar... você balança a cabeça, afastando estas idéias selvagens, e se concentrando no que deve fazer. Anda circundando a cripta, procurando uma entrada, mas só há um morro engrameado. Existe uma rocha parada num dos lados da cripta. Se você tem a habilidade PERCEPÇÃO, vá para **132**. Caso contrário, vá para **206**.

31

Os dois esqueletos tornam-se pó. Mas você tem poucos instantes de vitória, pois o esqueleto no pedestal começa a erguer-se tão logo os guardas são destruídos. Girando uma grande espada, o Lorde Esqueleto lhe ataca.

LORDE ESQUELETO HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Cada vez que o Lorde Esqueleto ferir você, perderá 2 pontos de ENERGIA e ele somará 1 à Força de Ataque somente na rodada seguinte. Se você vencer, vá para **288**.

32

Examinando toda a casa menor, só parece haver uma porta de um lado, como entrada. Você tenta a maçaneta mas está trancada. Se tiver ABRIR FECHADURAS e quiser abri-la, vá para **211**. Caso não queira ou desconheça a perícia, você pode tentar a casa do outro lado da rua (com o símbolo da moeda) vá para **384**; ou abandonar as casas dos mercadores e ir à Guilda dos Mercadores (se já não esteve lá) retrazando seus passos até a Praça do Mercado, vá para **129**.

33

Num instante, o Transmorfo entorta de volta as barras da jaula e pula, atacando. Lute normalmente.

TRANSMORFO HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Vencendo, prossiga na **155**.

34

A sala tem cerca de 12 metros quadrados, inteiramente escorada na rocha, uma indicação de quão dentro do subterrâneo você está. A única coisa visível é um grande lagarto marrom-dourado, que sangra e parece morto num canto. Você vai examinar o lagarto (vá para **228**), ou deixar a sala e seguir através da passagem (vá para **252**)?

35

Você acaba de conseguir levantar sua espada em tempo de bloquear o ataque. Tendo perturbado um Ghoul no jantar, lute ou torne-se a sobremesa!

GHOUL HABILIDADE 8 ENERGIA 7

Caso o Ghoul lhe atinja quatro vezes, vá para **171**. Se vencer, vá para **57**.

36

Há guardas demais. Você luta enquanto pode, mas algo lhe atinge a cabeça e você acorda na úmida cela de uma masmorra. Seu teste fracassou e sua vida não vai durar muito. A aventura termina aqui



37

Você salta à frente e seu primeiro golpe atinge o Ogre antes que ele perceba. Gritando de dor ele se ergue para defender-se.

OGRE HABILIDADE 8 ENERGIA 10

Vencendo, vá para **342**.

38

Você mira o golpe na nuca desprotegida do guarda. Jogue dois dados. Se o resultado for menor do que a sua HABILIDADE, vá para **205**. Caso contrário, vá para **310**.

39

Você observa atentamente o símbolo. É um dos sinais secretos da Guilda dos Ladrões, mas parte dele está faltando, o ladrão deve ter morrido antes de completá-la. Parece o símbolo da ilusão, mas não há como ter certeza. Você pára por alguns segundos orando ao Deus dos Ladrões, pedindo para ele olhar pelo ladrão morto, no outro mundo, e por você mesmo, neste mundo! Depois da oração você parte. Vá para **302**.

40

Seu primeiro pensamento é prender a respiração, de modo a impedir que os esporos contaminados lhe contaminem, mas você foi lento. Com lágrimas nos olhos você sufoca, caindo no chão. Tosse ininterrupta o lembra de que mais esporos lhe atacam a cada segundo. Tanto sua aventura quanto sua vida acabam aqui.

41

Tão logo o fio é cortado, o Guerreiro de Cristal lhe ataca.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUERREIRO DE CRISTAL	10	13

Se você está usando um machado de pedra, lute normalmente. De outro modo terá que usar espada, na falta de uma arma de impacto - subtraia 2 pontos da sua Força de Ataque durante esta luta. Vencendo, você leva o disco de obsidiana (conta como item na mochila). Vá para **316**.

42

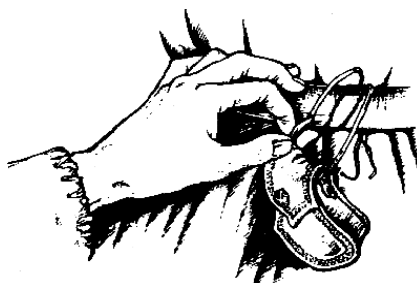
Não adianta, você não consegue encontrar nenhuma saída. A única opção é retornar à Guilda dos Ladrões e comunicar sua falha. Esta aventura termina aqui.

43

Você chega a um grande bloco de pedra no fim da passagem. É imenso, preenchendo toda a altura e largura do corredor, e parece ser bastante espesso. Você tentará forçá-lo a abrir (vá para **348**); busca algum mecanismo oculto (vá para **303** - se tiver a habilidade PERCEPÇÃO), ou procura por um caminho em volta da placa (vá para **198**)?

44

Um dos guardas pega o dinheiro e sorri: “Tudo bem”, ele diz. “Não vimos você desta vez. Não nos faça encontrá-lo de novo.” A patrulha vai em frente. Vá para **177**.

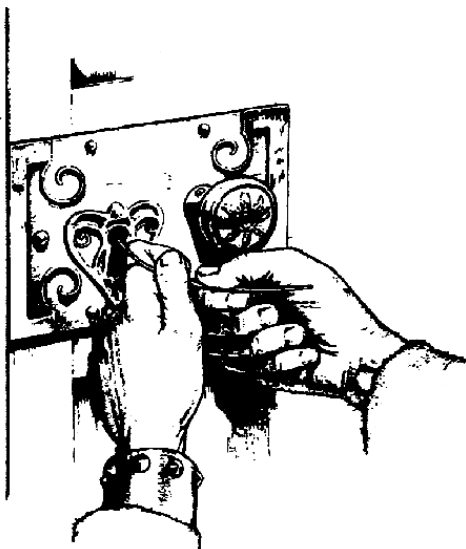




45

Você segue pelo balcão até o patamar no final do corredor, mas não sobe nem dois degraus, quando uma das portas - a primeira da direita - se abre. Você pára. Uma figura de branco, silenciosa, sai do aposento e começa a cruzar o caminho em sua direção! Parece um jovem rapaz usando um roupão branco. O que você fará?

Tenta se esconder?	Vá para 215
Foge da casa?	Vá para 110
Ataca?	Vá para 281



46

Você entra na sala. Há mais tesouros aqui do que alguém poderia carregar, mas algumas pedras preciosas serão suficientes para torná-lo rico. Apesar do alvo do teste ser o Olho do Basilisco, a Guilda não disse nada contra pegar coisas no caminho. Você avança sobre as pedras preciosas e a pilha de tesouro se retrai! Você está envolvido com “um abraço” de uma cobra multicolorida. Perca 2 pontos de ENERGIA devido ao aperto dela. A Scitalis ou Cobra do Tesouro é conhecida por enganar suas vítimas com ilusões de tesouros. Agora, lute para sobreviver.

SCITALIS HABILIDADE 8 ENERGIA 10

Se você vencer a primeira série de combates, a cobra não foi ferida, mas você escapou do “abraço”. Caso perca, ainda está preso e perde novos 2 pontos da ENERGIA. Você só ferirá a cobra ao se libertar do “abraço”. Vencendo, vá para **168**.

47

Você se aproxima silenciosamente da porta, ouvindo os sons do interior. Nada é perceptível no quarto dos serviçais. Você:

Abre a porta?	Vá para 255
Sobe as escadas?	Vá para 368
Examina a armadura atrás da escada?	Vá para 62

48

Você rasteja desorientado nas sombras e fecha os olhos, esperando o golpe do Gárgula. O som das asas chega cada vez mais perto, e então se afasta. Você olha para cima, cauteloso. Obviamente ele não viu onde seu corpo caiu; você agradece aos deuses da sorte pela estupidez e impaciência do monstro. Some 1 ponto de SORTE por esta afortunada fuga. O que você fará agora?

Tenta a porta dos fundos? Vá para **159**
Escala o teto? Vá para **4**

49

O suor escorre de sua testa enquanto, lenta e terrivelmente, você ergue o disco da linha de prata. Então, no momento errado, um tremor involuntário faz você largá-lo, desabando sobre o fio de prata. A espada do Guerreiro de Cristal lhe “corta” o pescoço. Seu teste e sua vida acabam aqui.



50

A porta não está trancada, então você a abre e entra na sala. Ela é mobiliada apenas com uma cama, um armário e uma penteadeira. Alguém - uma criança, a julgar pelo tamanho - dorme na cama. Você não avista nada de valor, só bonecas no chão e na penteadeira. De repente, uma tábua do chão range aos seus pés. A forma adormecida murmura e se move. Você avançará pelo quarto (vá para **60**) ou deixará esse aposento (vá para **201**)?

51

Você atinge a porta uma segunda vez, e ela permanece fechada. Os esporos dominam todo o ar e, apesar da roupa sobre seu rosto lhe proteger um pouco, isso não dura para sempre. Seus olhos lacrimejam, e você começa a se sufocar. Tossindo sem controle, e sabendo que a cada nova tomada de fôlego mais esporos lhe infectam, você cai no chão. A aventura termina aqui, com a sua morte.

52

O símbolo é familiar, porém você não consegue identificá-la. Antes sua habilidade em sinais secretos fosse melhor - esta deve ser uma pista importante, e você não tem idéia do que representa. Se você possuir PERCEPÇÃO, vá para **314**. Caso contrário, vá para **212**.

53

Golens de Madeira têm alta resistência a todas as magias. Sua arma mágica agirá como arma comum durante este combate. Prossiga a luta.

GOLEM DE MADEIRA HABILIDADE 8 ENERGIA 4

Vencendo, vá para **136**.

54

Seu coração acelera ao reconhecer o sinal indicando um mecanismo oculto. Há uma saída, mas onde? Você examina novamente as paredes e percebe que a pedra na qual está o símbolo é removível. Puxando-a para fora, você acha uma pequena alavanca que, abaixada, abre a porta. A passagem fecha-se atrás de você que, agora, pode examinar a escrivaninha (vá para **90**), ou deixar a Guilda dos Mercadores em silêncio e buscar pistas na casa de Brass (se não esteve lá) indo para a **156**; ou ainda, partir rumo ao Olho do Basilisco sem nenhuma informação a mais (vá para **144**).

55

Você põe a chave marcada “E” na fechadura esquerda, e a chave “D” na da direita, virando-as em conjunto. Vá para **335**.

56

Você tateia a fenda. A ponta de seus dedos encosta em algo metálico. Este deve ser o mecanismo que abre a porta. Você o puxa e, com um assustador *tunk*, vários espinhos perfuram sua mão. Eles estão envenenados. Jogue quatro dados. Se o resultado for igualou menor do que seu valor atual de ENERGIA, você perde 2 pontos de ENERGIA. Caso obtenha um número superior, você perde 4 pontos de ENERGIA. Perca também 1 ponto de HABILIDADE. Volte à referência **43** e reconsidere suas opções.

57

O Ghoul vai ao chão, estremece e pára. Depois de recuperar o fôlego, você investiga o que ele estava comendo e, para seu desgosto, descobre ser um cadáver humano. Revistando velozmente o corpo, você acha 2 peças de ouro e uma adaga. Anote-os na *Folha de Aventuras* e vá para **246**.

58

Se você tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, jogue dois dados. Obtendo resultado igualou inferior à sua HABILIDADE, vá para **139**. Caso contrário, ou se você não tem a perícia, vá para **221**.

59

Ao passar pela nuvem de projéteis contra o outro lado da sala, você percebe uma porta oculta na alcova. Se você possui a habilidade de PERCEPÇÃO, vá para **126**. Caso contrário, vá para **317**.



60

Você move-se à frente, com cautela, e a pessoa na cama, uma jovem garota, senta-se de repente, gritando com histeria. Você não tem escolha a não ser fugir antes que a casa inteira desperte, e vai para a Praça do Mercado, planejando o próximo movimento. É muito perigoso voltar à casa de Brass, logo você terá que se virar sem aquelas informações. Isto só lhe deixa duas escolhas: até a Guilda dos Mercadores, se já não o fez (vá para **129**), ou torcer para que possua informações suficientes e seguir direto na busca ao Olho do Basilisco (vá para **144**).

61

Você retorna às sombras, mas sua sorte lhe trai. Algo atrás de você cai no solo, fazendo barulho. Sua respiração pára subitamente, e você ouve um leve murmúrio. O que esteja aí, seja lá o que for, acaba de acordar. O que você fará agora?

Sai daí e escala a canaleta (se ainda não o fez)?

Vá para **225**

Sai daí e sobe no teto por outros meios?

Vá para **4**

Fica parado e espera pelo melhor?

Vá para **119**

62

A armadura tem uns cem anos de idade, e está em excelente estado. Ela é folheada a ouro e prata e deve ser muito valiosa. Você não é capaz de carregá-la, logo não há por que ficar examinando-a. Você começa a se virar e, então, percebe algo brilhando, dourado, atrás da armadura iluminada por seu lampião. Não dá para ver o que é, nem se é possível alcançá-lo. Se quiser tentar, vá para **147** se tiver a habilidade de BATER CARTEIRAS; vá para **109** caso não possua essa HABILIDADE.

Se preferir, não tente recuperar o objeto e suba as escadas (vá para **368**) ou tente a porta abaixo do balcão (vá para **47**).





63

Você cobre seu nariz e boca, esperando que isto lhe proteja da maior parte dos esporos, e então avança contra a porta. Jogue dois dados. Obtendo resultado igual ou inferior a sua HABILIDADE, vá para **190**. Caso contrário, vá para **390**.

64

Madame Star ergue as sobrancelhas. “Bem”, ela diz, “eu tenho que sobreviver. Não vou conseguir isso fazendo as coisas de graça”. É óbvio que você não chegará a lugar algum sem dinheiro. Se concorda em pagar 2 peças de ouro, vá para **289**. Caso não tenha o dinheiro, ou se não quiser pagar, deixe a casa dela e decida o que fazer. Você:

Vai ao Rato e Fuinha (se ainda não foi)?

Vá para **309**

Tenta achar um mendigo (se já não achou)?

Vá para **26**

Deixa o Laço e tenta em outro lugar?

Vá para **387**

65

Você não consegue desviar seus olhos a tempo, e se vê refletido nos grandes e amarelados olhos do Basilisco. Eles são a última coisa que você enxerga, pois a visão do Basilisco lhe transforma em pedra. Sua aventura acaba aqui.

66

Bald Morri pega seu dinheiro com um grunhido, pigarreia e começa a falar. “Brass”, ele diz, “é o nome em inglês de uma liga de cobre e zinco”. Você tenta explicar que está perguntando sobre Brass, o mercador, mas ele interrompe. “Esta é a informação que vale seu dinheiro”, ele responde. “Agora beba sua bebida e caia fora”. Você não tem opção a não ser acabar o “drink” e deixar a taberna. O que fará em seguida?

Tentar achar um mendigo (se ainda não o fez)?

Vá para **26**

Visitar Madame Star (se já não o fez)?

Vá para **117**

Deixar o Laço e procurar em outro local?

Vá para **387**

67

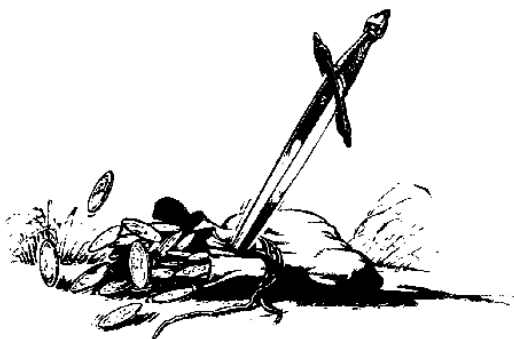
Segurando sua tocha à frente, você aproxima-se da sombra. Ela quase some quando você avança. Parece sentir o perigo da luz, e não lhe ataca. Você chega à passagem que leva para fora da caverna. Se tiver a habilidade PERCEPÇÃO, vá para **381**. Caso contrário, vá para **27**.

68

Você não enxerga o que está jogando a mobília no ar, mas enquanto uma pequena mesa voa contra seu corpo, percebe que há um Poltergeist nesta sala. Você sai do aposento (vá para **121**), ou tenta chegar ao outro lado (vá para **339**)?

69

Você acha uma passagem que leva para fora da câmara e corre, ansioso por escapar dos esporos. O caminho se divide, e você vê diversos outros caminhos oriundos de cada lado da passagem, como num labirinto. Se tem um mapa, vá para **362**; senão, vá para **81**.



70

Você recosta-se contra a porta e espera, sem ouvir nada. O que fará agora?

Entrar na sala?

Vá para **50**

Escutar na porta da esquerda?

Vá para **277**

Escutar na segunda porta da direita?

Vá para **76**

71

Seu dedo está cortado, mas não é nada sério. Você perdeu o jogo e os homens o obrigam a pagar. Você tem 5 peças de ouro? Caso tenha, risque-as da *Folha de Aventuras* e vá para **227**. Se não tiver o ouro, vá para **112**.

72

Você escala rapidamente, e está a meio caminho antes que os bandoleiros percebam. Vá para **226**.

73

Você percebe que não pode ferir o Gárgula sem uma arma mágica, porém talvez encontre outro modo de lidar com ele. Você tem:

Uma corda e um gancho?

Vá para **125**

Um manto negro de capuz?

Vá para **263**

Uma corrente pesada?

Vá para **340**



74

O guarda não parece ser particularmente alerta. Ele se apóia na parede, a alguns centímetros da porta, e da maneira que deixa cair a cabeça parece estar quase dormindo. Você pode tentar passar por ele (se tiver a habilidade ANDAR EM SILÊNCIO, vá para **326**, caso não a tenha, vá para **372**); ou tentar suborná-lo (vá para **345**); ou pode olhar em volta do prédio e procurar uma entrada desguarnecida (vá para **210**).

75

Você aproxima-se, com cuidado, das árvores. Olhos fixos no lugar onde viu algo mover-se. Ao chegar mais perto, vê novamente um vulto, está muito escuro para enxergar com precisão o que é. Vá para **358** se você tiver a habilidade ANDAR EM SILÊNCIO, **127** se não tiver; ou você pode abandonar essa investigação evitando as árvores e seguir direto para a Guilda dos Mercadores - vá para **246**.

76

Você ouve à porta, mas nada percebe. Empurrando-a suavemente, você a abre e vê um jovem numa cama, dormindo e roncando alto. Uma olhada não revela nada interessante, logo você sai, fechando a porta com cautela. Agora você:

Escuta na próxima porta?

Vá para **70**

Escuta na porta no meio da passagem?

Vá para **277**

Tenta a porta do outro lado do balcão?

Vá para **321**

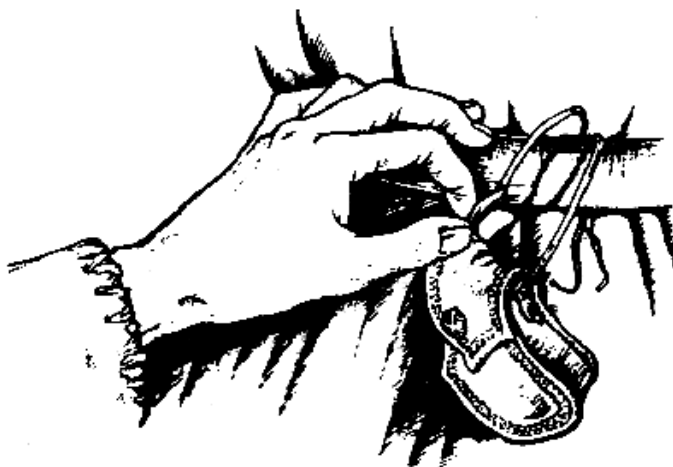
Ou você pode deixar a casa e fazer uma destas duas coisas: buscar o Olho do Basilisco, se acha que possui informações suficientes (vá para **144**); ou buscar mais pistas na Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá (vá para **129**).

79

Atravessando a porta você se encontra numa passagem, dividida à direita e à esquerda. Você segue à esquerda (vá para **241**) ou à direita (vá para **351**)?

77

O jardim é antigo, muito crescido, parecendo uma selva, mas ainda se consegue algumas flores. Dirigindo-se à clareira, onde outrora havia uma casa, você vê o que parece ser uma estátua a alguns metros de distância. Você inspecionará a estátua (vá para **301**), ou irá seguir direto para o lugar no qual havia o gramado da casa (vá para **287**)?



78

Você empunha sua espada e encosta na parede enquanto os bandoleiros se aproximam. Um deles, forte e armado com uma corrente, avança. “Ora, ora”, ele sorri, ameaçador. “Ele tem uma espada. Então venha - vejamos quão bom você é!” Enfrente o Bandoleiro.

BANDOLEIRO HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Caso você obtenha dois números “1” ao atacar, *Teste sua Sorte*. Sendo sortudo, prossiga na luta. Sendo azarado, vá para **166**. Vencendo o combate, vá para **218**.

79

Atravessando a porta você se encontra numa passagem, dividida à direita e à esquerda. Você segue à esquerda (vá para **241**) ou à direita (vá para **351**)?

80

Você anda, silencioso, pelo beco lateral que parece estar deserto. Vai abrir a porta (vá para **159**), escalar pela canaleta (vá para **225**) ou partir e prosseguir circundando o edifício (vá para **271**)?

81

Por instinto, você desce pela passagem da esquerda, mas não tem certeza se este é o caminho e logo está perdido num labirinto de túneis. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **178**. Se não conseguir, vá para **370**.

82

Você permanece firme, com a arma preparada. O Cadáver avança direto contra seu corpo. Enfrente-o normalmente.

CADÁVER ANDANTE HABILIDADE 5 ENERGIA 6

Por se mover lentamente, o Cadáver permite que você fuja após o primeiro ataque (vá para **192**). Se você destruir o Cadáver, vá para **23**.

83

Você dirige-se à porta, mas antes de alcançá-la pisa em algo que está debaixo do tapete. Ouve-se um alto “click”. Vá para **106**.

84

Alguns metros à frente a passagem feita de pedra trabalhada se alarga novamente. Você chega a uma porta do lado direito da passagem. Vai tentar ouvir ruídos (vá para **10**), tenta abri-la (vá para **140**) ou ignora a entrada e segue passagem adentro (vá para **374**)?

85

Sua mente trabalha rápido, e você decide que a melhor maneira de derrotar a própria sombra é parar de criá-la. Mas como? Se você tem a habilidade de **ESCONDER-SE**, jogue dois dados. Obtendo valor igualou inferior à HABILIDADE, vá para **184**. Se o resultado for superior à HABILIDADE ou, caso não possua essa perícia, vá para **311**.

86

Existe alguma coisa suspeita. e você decide ter certeza de que o Anão fala a verdade. Afinal, o ladrão morto pelo qual passou foi seriamente ferido nesta sala e, no entanto, não há nada aqui além do Anão enjaulado, e sem ferimentos. “Quem é o Mestre da Guilda dos Ladrões?”, você pergunta. Se ele é realmente um gatuno, saberá a resposta.

O Anão não responde a sua pergunta. Ele se joga contra as barras da jaula, tentando segurar você e parece crescer; sua pele fica esverdeada e surgem espinhos nas costas. Com um feroz rugido o Transmorfo entorta as grades e prepara o ataque. Se você quer enfrentar esse monstro, vá para **33**. Caso prefira deixar a sala antes que ele se liberte completamente, jogue dois dados. Obtendo valor igual ou menor do que a HABILIDADE, vá para **229**; caso contrário, vá para **367**.

87

Você move cautelosamente o disco de obsidiana até a luz. Ela é absorvida pelo disco, que nada sofre. Você tateia embaixo dele em busca da pedra preciosa. O disco é muito pesado para ser seguro por apenas uma das mãos, e começa a balançar. Jogue dois dados. Obtendo valor igual ou inferior à HABILIDADE, vá para **214**; caso contrário, vá para **380**.

88

Você percebe algo brilhando na pilha do limo que cobre o final da passagem. Olhando de perto, nota ser metal - parte de uma maçaneta. Você estende a mão e então vê algo mais. De um lado da porta que deve estar coberta pelo limo há uma forma estranha. Parecia uma irregularidade do terreno, porém é um corpo! O limo crescido sobre ele mascarou o formato, mas é um corpo sem dúvida. Pensando bem, você lembra ter ouvido falar de tipos deste limo capazes de disparar esporos no ar ao serem perturbados. Estes esporos, venenosos, causam morte instantânea, fornecendo material orgânico sobre o qual nascerá mais limo. O problema é que você terá de abrir a porta sem perturbar o limo.

Se tem a habilidade BATER CARTEIRAS, vá para **197**. Se não tem, o que fará? Tentar queimar o limo com sua tocha (vá para **160**); ou cobrir o nariz e a boca, correr até a porta e esperar pelo melhor (vá para **115**)?

89

Finalmente, a Criatura do Baú é destruída. Uma busca veloz pela sala-forte revela apenas um pequeno apito de prata como algo útil (anote-o na *Folha de Aventuras* - ele não é um item da mochila). Você pensa de que maneira sairá. A porta está bem fechada, puxões ou empurrões de nada valerão. Não há fechadura pelo lado de dentro, logo não existe chance de abrir a porta. Você está a ponto de desistir quando nota um símbolo pintado na parede. Vá para **54** se possui a habilidade SINAIS SECRETOS; **349** se não possuí-la.





90

Você revista a escrivaninha. Há três gavetas de um lado; duas trancadas, mas na terceira estão as chaves e você as destranca. Lá estão os seguintes itens:

uma chave, marcada com a letra “E”;
um total de 10 moedas de ouro;
uma escritura dizendo que Brass comprou a propriedade chamada Barrow Hill;
uma carta do Feiticeiro Brabantius, dizendo a Brass que “*Barrow Hill foi reformada de acordo com as suas instruções*”.

Tome nota de tudo que pegar na *Folha de Aventuras*. Os dois documentos são pistas importantes: escreva o número desta referência na *Folha de Aventuras*. O que você fará depois? Pode examinar a porta de ferro (vá para **377**); ou deixar a Guilda dos Mercadores e buscar pistas na casa de Brass (caso não tenha ido lá), vá para **156**; ou ainda partindo na busca ao Olho do Basilisco sem maiores informações (vá para **144**).

91

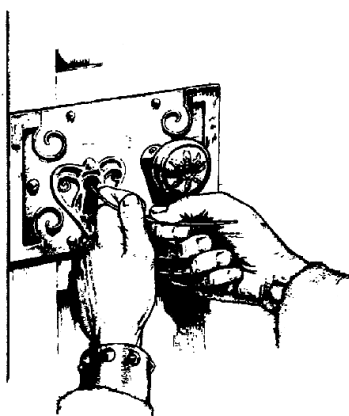
Você prende o fôlego e se joga contra a porta. Não há tempo para pensar - você tem de arrombar a porta e sair da nuvem mortal. Jogue dois dados. Obtendo resultado igualou inferior à sua HABILIDADE, vá para **190**; caso contrário, vá para **107**.

92

Você abre a porta e lança a garrafa na sala escura. Ela se quebra contra o chão, e o conteúdo vaza, dispersando a escuridão mística e iluminando a sala. Se você matou o monstro na sala, vá para **34**; caso contrário, vá para **200**.

93

O sinal lhe diz que a porta tem uma armadilha. Se você possui a habilidade PERCEPÇÃO, vá para **153**. Caso contrário, decida buscar outra entrada – vá para **210**.



94

Você tateia o caminho através das paredes da caverna e finalmente acha a passagem. Sem ousar acender uma tocha antes de sair da caverna, você avança nas trevas mais alguns passos. De repente, você tropeça e ouve um “click”, seguido por dardos voando sobre sua cabeça! Ganhe 1 ponto de sorte pela queda sortuda. Se não tivesse caído, os dardos certamente teriam lhe atingido. Acendendo uma tocha, você segue a passagem. Vá para **191**.

95

Você sai da sala tão quieto quanto pode. O cão parecia muito grande, e a última coisa que você deseja é ter latidos acordando toda a casa. Você decide tentar o andar de cima - vá para **368**.

96

Você golpeia o bandoleiro mais próximo, mas ele se defende com um pé de mesa e toda a gangue lhe cerca. Você recua até uma passagem apertada, ela lhe dá uma certa cobertura, de modo que os bandoleiros só conseguem atacá-lo um de cada vez. Lute normalmente.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro BANDOLEIRO	7	5
Segundo BANDOLEIRO	6	6
Terceiro BANDOLEIRO	5	6

Se os derrotar, vá para **196**.

97

Você tenta esquivar-se entre os guardas que lhe cercam. Jogue dois dados. Resultado igual ou menor à HABILIDADE, vá para **188**. Resultado superior, vá para **162**.

98

Sua tocha velozmente incendeia o Golem de Madeira e ele tropeça à volta, queimando. Você mantém-se afastado até ele ser destruído. Vá para **136**.

99

O primeiro Guerreiro de Cristal permanece caído no chão. Você observa atentamente o segundo, mas ele não se move. Olhando o baú, ele parece seguramente trancado. Vá para **360** se você tem a habilidade ABRIR FECHADURAS. Caso contrário, você não conseguirá abrir o baú, deixe a sala e vá para **316**.



**100**

Você observa atentamente a pedra, tentando reparar no seu formato. Ela parece com o sinal dos ladrões para “vítima” ou “alvo”. Muito estranho. Você ainda não consegue achar um caminho até a cripta, logo começa a vasculhar o jardim. Vá para **77**.

101

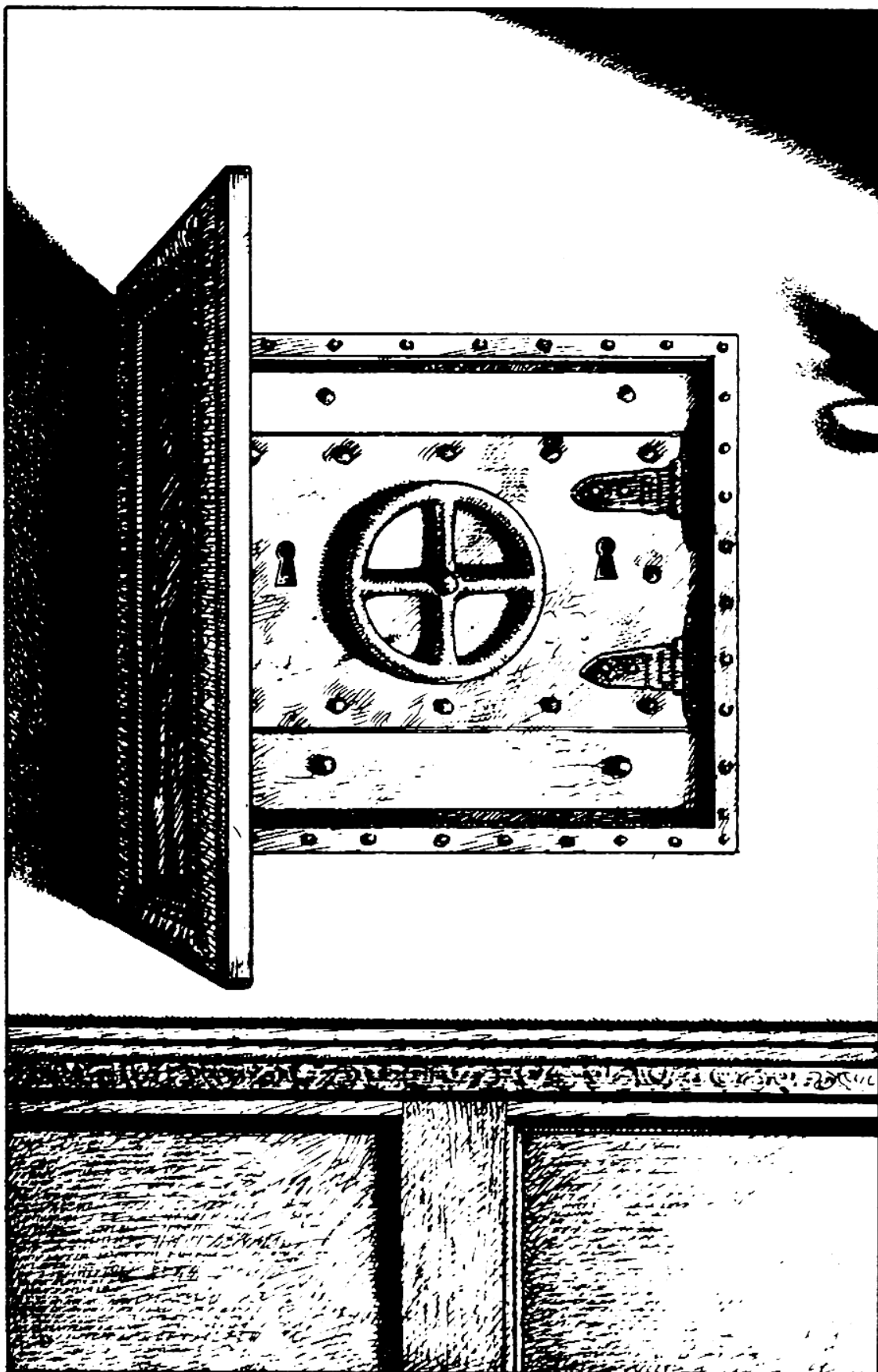
O guarda olha para o dinheiro, quase fechando os olhos. “Isso é *tudo*?”, ele ri. “A Guilda dos Ladrões deve estar passando por maus bocados!” Erguendo a lança, ele ataca você! As moedas caem, tilintando no chão enquanto o combate se inicia. Vá para **131**.

102

Você reconhece o símbolo como um dos sinais secretos da Guilda. Outro ladrão conseguiu chegar antes de você. Este sinal secreto lhe diz que há uma porta secreta aqui. Tocando no ponto certo surge uma escadaria, que leva para baixo. Procurando não pensar no caminho à frente, e no que impediu o outro ladrão de atingir o Olho do Basilisco, você desce os degraus. Vá para **300**.

103

Silencioso, você vai até a mesa. O papel parece ser uma carta. Já foi aberta e, portanto, você a pega e lê. E endereçada a um Capitão Marlin, e trata de uma viagem que ele fará para o mercador Silas Whitebait. Não há nenhuma menção a Brass. Se você decide que está na casa errada, saia e entre na outra, com a marca da moeda (vá para **384**). Se prefere investigar essa casa, vá para **318** e examine a porta no final do salão.



104

O cofre é preso à parede por detrás do quadro, você estima que a porta tenha seis centímetros de espessura, e percebe que não poderia arrombá-la, mesmo que quebrasse a parede em volta. Ele tem duas fechaduras, uma de cada lado da maçaneta circular. Se você possui uma chave marcada “E”, vá para **273**. Se tem uma chave marcada “D”, vá para **124**. Caso possua ambas, vá para **55**. Se você não tem nenhuma chave, pode tentar abrir o cofre caso tenha a habilidade ABRIR FECHADURAS (vá para **165**); pode examinar a escrivaninha, se ainda não o fez (vá para **143**); ou ainda retornar ao balcão (vá para **325**) ou sair pela janela (vá para **306**).

105

Ofegante, você se afasta dos guardas mortos. Sem revistar os corpos, afinal alguém deve ter ouvido a luta e chamado reforços. Você segue seu caminho pelas sombras na busca à casa de Brass. Vá para **177**.

106

Subitamente, um pequeno painel na parede se abre e um Jib-Jib, uma criatura estranha, baixa e peluda, salta dele. Você deve matá-la com apenas um golpe, pois sabe que os gritos do monstinho são altos o suficiente para serem ouvidos em Zêngis, e logo atrairão os guardas. Ataque-o de modo normal.

JIB-JIB HABILIDADE 1 ENERGIA 2

Se você vencer a primeira rodada, vá para **398**. Caso contrário, vá para **388**.

107

Você se joga contra a porta, e o ar logo está repleto com uma nuvem de esporos coloridos. A passagem não abre e seu fôlego acaba antes de uma nova tentativa. Com lágrimas nos olhos e sendo sufocado pelo veneno você cai, sentindo cada respiração trazer mais esporos. Sua aventura e sua vida acabam aqui.

108

Após chegar à retaguarda, você começa a escalar a canaleta. É uma subida fácil, logo não importa se você tem a habilidade ESCALAR. *Teste sua Sorte*. Sendo sortudo, vá para **238**. Falhando, vá para **375**.



109

Você estica as mãos e, com as pontas dos dedos, tateia algo. Avançando um pouco mais, esbarra na armadura. Um leve toque é suficiente para o velho objeto desabar num estrondo. Um cachorro late atrás da porta, embaixo do balcão, e você ouve pessoas descendo escada abaixo. Ai você:

Foge da casa?

Vá para **7**

Fica e luta com qualquer um que desça?

Vá para **336**

Ou irá se esconder? Se tem a habilidade de **ESCONDER-SE**, vá para **170**. Caso contrário, vá para **254**.

110

Você deixa, rápido e em silêncio, a casa, e volta para a Praça do Mercado. O que fará agora? Irá à Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá (vá para **129**), ou tentará encontrar o Olho do Basilisco com as informações que achou até esse ponto (vá para **144**)?

111

Você golpeia com sua arma. mas ela atravessa o espírito como se ele nem estivesse ali. Ele lhe agarra quando você tenta correr, e suga sua alma do corpo. É o fim da aventura, e de sua vida.

112

Os homens se levantam irritados quando você diz que não pode pagar a aposta, e um deles lhe empurra contra a parede. Você:

Luta contra eles?

Vá para **28**

Tenta fugir?

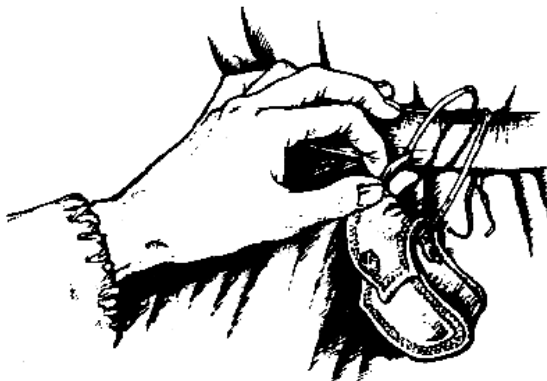
Vá para **333**

Oferece algo em troca?

Vá para **283**

113

Você pensa rápido. Há algum tipo de feitiçaria agindo aqui, e a idéia de lutar contra sua própria sombra não lhe agrada nem um pouco. Então, surge uma idéia. Sombras são parcelas de escuridão criadas por corpos ao bloquear a luz. Talvez você possa usar uma fonte de luz, como a tocha que carrega para dispersá-la. Levantando a tocha, você tenta dispersar a sombra presa à parede. Vá para **67**.



114

Você apaga sua tocha rapidamente e oculta-se nas sombras, enquanto o Ogre desperta. Apesar de nunca ter visto um destes, você pode dizer que não gostaria de enfrentá-la. Ele vem direto na sua direção, cheirando o ar a cada passo. Horrorizado, você percebe que a escuridão não lhe esconde do aguçado olfato da criatura. Vá para **328** e lute contra o Ogre, subtraindo 2 da sua Força de Ataque devido à escuridão.

115

Você percebe que a única coisa a fazer é cobrir o nariz e a boca, para se proteger do pior, e tentar arrombar a porta antes que seja tarde demais. O que você tem para cobrir seu rosto? Se possuir um manto negro de capuz ou algumas tiras de pano em volta dos pés, vá para **63**; caso não tenha nada disso, terá apenas que prender o fôlego – vá para **172**.

116

O barulho da queda traz vários moradores às suas janelas, por toda a rua. Alguns usam lampiões para ver o que está acontecendo. Você corre até as sombras e reza que não lhe vejam. Depois de poucos minutos, eles voltam a dormir. Você permanece oculto mais um pouco, para se garantir. Então decide qual o próximo passo. Não há mais caminho pela canaleta, mas se você tem a habilidade de ESCALAR pode tentar atingir as janelas, vá para **238**. Caso tenha a habilidade de ABRIR FECHADURAS você é capaz de entrar pela porta da frente. Vá para **276**. Como alternativa, pode voltar na Praça do Mercado até a Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá, vá para **129**. Caso não queira fazer nada disso, talvez possa achar o Olho do Basilisco sem novas informações, quem sabe? Vá para **144**.

117

Você anda pelo Laço até a casa de Madame Star. Seus olhos treinados percebem vários assaltantes, mendigos e batedores de carteira ocultos nas sombras, mas ninguém lhe perturba. Todos do Laço sabem que você é um aprendiz no teste. Finalmente, a pequena casa de Madame Star está à frente. Ela se surpreende um pouco com a sua visita, mas aceita ler seu futuro por 2 peças de ouro. Se você as possui, vá para **289**; caso não tenha, ou não queira pagar, vá para **64**.

118

Você consegue abrir o baú. Dentro há um disco de obsidiana negra, com 30 centímetros de diâmetro e tão polido que reflete a luz da tocha, como um espelho. Você avança para pegá-lo. Se tem a habilidade de PERCEPÇÃO vá, para **182**. Caso contrário, vá para **20**.

119

Você fica parado, coração saltitando. “Não me machuque”, diz uma voz fraca. “Não fiz nada, só queria um lugar seco para dormir.” Você pegou um mendigo, que esperava dormir aqui. Fingirá ser guarda e o expulsará (vá para **330**) ou lhe dirá que é amigo (vá para **291**)?



120

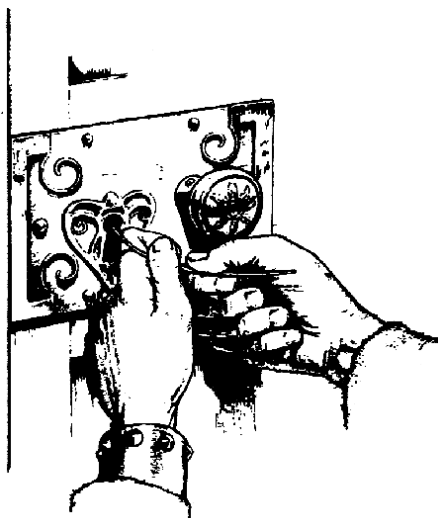
Enquanto examina a sala-forte você ouve um som baixo, e vê movimento com o canto do olho. Virando-se, fica espantado ao ser atacado por um baú, ao menos parece ser um baú, com quatro pernas e dentes na tampa. Ao se virar para fugir, a porta de ferro fecha! Você está preso e deve enfrentar a Criatura-Baú.

CRIATURA-BAÚ

HABILIDADE 5

ENERGIA 6

Vencendo, vá para **89**.



121

O Poltergeist ataca mais uma vez. Você corre até a porta, desejando que ele ao menos fosse algo contra o que lutar.

POLTERGEIST

HABILIDADE 6

ENERGIA 0

Jogue as Forças de Ataque normalmente. Se vencer, você não feriu o Poltergeist, apenas se esquivou do ataque dele. Caso ele vença, lhe causa a perda de 1 ponto na ENERGIA. Lute por uma série de ataques. e depois volte para a passagem, tentando outro caminho. Vá para **351**.

122

Você se esquiva numa passagem escura e fica parado. Uma patrulha de guardas da cidade passa direto. Você recua, e eles não lhe percebem. Aliviado, siga seu caminho até a casa de Brass. Vá para **177**.

123

Que tipo de arma você está usando? Se ela for mágica, vá para **53**. Se for uma tocha, vá para **98**. Caso seja qualquer outro tipo de arma, vá para **183**.

124

Você coloca a chave na fechadura da direita e a gira lentamente. Se tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, pode abrir a da esquerda com a outra mão (vá para **335**). Caso não possua esta habilidade, vá para **202**.

125

Segurando na canaleta com uma das mãos, você tenta pegar a corda e o gancho, e os lança quando o Gárgula se prepara para mergulhar. Lembre-se de cortá-los da sua *Folha de Aventuras*. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor do que sua HABILIDADE, você atinge o Gárgula, vá para **232**. Caso você erre, vá para **389**.

126

Ao seguir você percebe uma abertura no teto, do tipo que pode esconder armadilhas. Você avança ainda pela porta (vá para **317**), ou se vira e tenta deixar a sala através da passagem (vá para **152**)?

127

Você se aproxima das árvores, movendo-se tão silenciosamente quanto pode. Não vê mais o vulto e, ao se aproximar, pisa num galho que estala alto no silêncio da noite. Instantes depois, uma figura, rosnando, se lança contra você. Jogue dois dados. Resultado igualou inferior à HABILIDADE, vá para **35**. Caso contrário, vá para **313**.

128

Você escolhe, cauteloso, o caminho por entre os despojos. Mas alguns passos depois seu pé toca em algo com um leve “tap”. Instantaneamente os Grubs saem de suas posições, com as mandíbulas estalando à sua volta. Você gira a tocha contra eles, e tenta lutar abrindo uma trilha. Jogue 1 dado para determinar os pontos de ENERGIA perdidos. Você pode diminuir a perda pela metade (arredondando para cima) se *Testar sua Sorte* e, sendo bem-sucedido, vá para **84**.



129

A Guilda dos Mercadores fica no lado sul da Praça do Mercado, oposta ao Laço. A Praça está quieta agora, as barracas já foram recolhidas, e você não vê ninguém ao atravessá-la. Permanecendo nas sombras, já que hoje é a última noite na qual gostaria de ser interrogado pela guarda da cidade, você percebe um movimento entre as árvores, no centro da praça. Se decidir investigar, vá para **75**. Caso ignore e siga na direção da Guilda dos Mercadores, vá para **246**.

130

Você pega um pedregulho do chão da câmara e o lança contra a pedra preciosa. Ele atravessa a coluna de luz e é destruído num “flash” luminoso. Você tenta jogar mais um e o mesmo acontece. Nada na sala parece servir para desligar o campo luminoso. Então você:

Pega a pedra preciosa?

Vá para **269**

Tenta bloquear a luz de algum modo?

Vá para **292**

Ou desistirá, retornando à Guilda e relatando seu fracasso?

131

Enfrente o Guarda.

GUARDA HABILIDADE 6 ENERGIA 6

Se a luta durar mais de 3 rodadas, vá para **299**. Se você vencer dentro deste tempo, vá para **337**.

132

Você investiga em volta de toda a cripta sem achar nenhuma entrada. Ela parece ser apenas um monte de grama. Você está quase desistindo quando percebe algo riscado na rocha, em um dos lados da cripta. Se tem a habilidade SINAIS SECRETOS, vá para **100**. Caso contrário, vá para **344**.

133

Você está usando uma arma mágica? Se estiver, vá para **158**. Caso não esteja, vá para **180**.





134

A porta se abre suavemente, e você adentra pelo escritório. Uma grande escrivaninha de madeira está colada à porta, também há uma estante e duas cadeiras. Sobre a escrivaninha pende o retrato de um homem de meia-idade, bem vestido e aparentemente rico: Brass, o mercador. As janelas estão trancadas, mas as travas podem ser abertas do interior. Você fecha a porta e avança na sala. Agora você:

Examina a escrivaninha?	Vá para 143
Investiga o resto da sala?	Vá para 242
Sai pela janela?	Vá para 306

135

A porta se abre e você pula para dentro, fechando-a com uma trava. Encostado na porta, tentando recuperar o fôlego, mas pensando sempre nas batidas na porta, dos guardas que lhe perseguem. A trava não agüentará por muito tempo. Os guardas, batendo na porta, devem ter acordado o dono da casa, pois você ouve passos subindo as escadas. Escapando por uma janela do outro lado da sala, você salta. Quando os guardas entrarem, já terá saído. Vá para **177**.

136

Com o Golem de Madeira destruído, você consegue olhar através da passagem para a sala seguinte. É um aposento pequeno, com menos de três metros, e está abarrotado de ouro e pedras preciosas. Nenhuma delas parece particularmente grande, mas o Olho do Basilisco pode estar aqui em algum lugar. Se você procura através do tesouro, vá para **46**. Se o ignora e prossegue na passagem, vá para **374**.

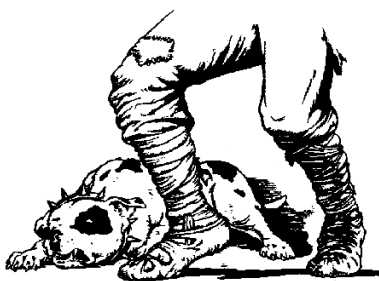
137

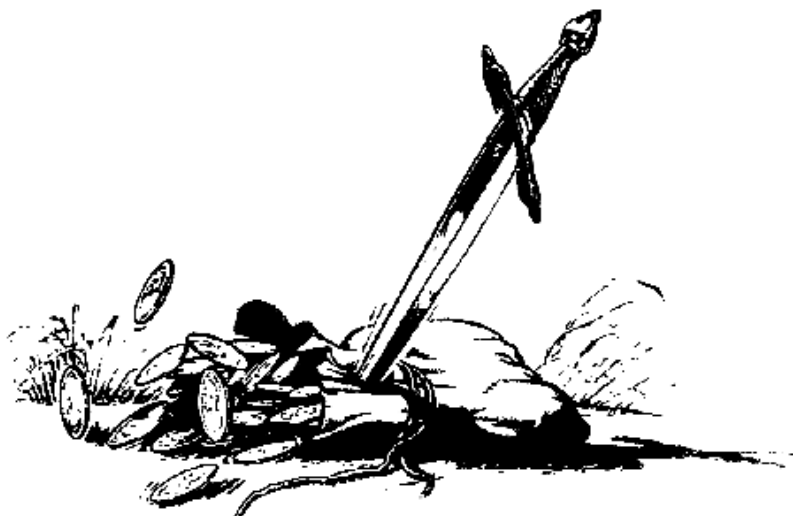
Antes que você possa fazer algo, é atingido por um vívido raio azul. O mundo cresce à sua volta, e uma mão gigantesca lhe agarra pela cauda verde que você tem agora. “Você vai se acostumar”, diz Nicodemus, o feiticeiro. “Não é uma vida ruim a de uma lagartixa – apenas fique de olho nos peixes grandes!” Dizendo isto ele joga você no rio. E agora? Uma coisa é certa - seu teste fracassou. A aventura termina aqui.

138

Você avança na sala escura, mas após alguns passos uma tábua do chão range sob seus pés. Na escuridão, o ronco pára. Você faz o quê?

Sai, quieto, da sala?	Vá para 315
Fica parado?	Vá para 193
Continua avançando?	Vá para 261



**139**

A fechadura é a mais complexa que você já viu, e parece demorar uma eternidade para abri-la. Porém, o último trinco estala e a porta se abre. Vá para **79**.

140

Você tenta a maçaneta da porta, dando um tranco, e é completamente surpreendido quando uma tábua devolve o golpe! Perca 2 pontos de ENERGIA. A “porta” se transforma num grande formato humanóide. É um Golem de Madeira, e você terá de enfrentá-lo.

GOLEM DE MADEIRA HABILIDADE 8 ENERGIA 6

Quando vencer uma rodada de combate, vá para **123**.

141

Você começa a abrir a porta, mas tão logo inicia o serviço, ela se abre. Surge um velho de longa barba branca e ele parece zangado. O que você fará? Qualquer decisão que tenha sido tomada, lhe levará ao número **137**.

142

Lute contra o Espírito Possessor.

ESPÍRITO POSSESSOR HABILIDADE 10 ENERGIA 10

Toda vez que você perder uma rodada de combate, perde 1 ponto de SORTE mais os 2 de ENERGIA normalmente gastos. Vencendo, vá para **323**.

143

Você revista a escrivaninha com cuidado. Há alguns papéis relacionados aos negócios recentes de Brass, mas nada ligado ao Olho do Basilisco. Você pode pegar uma faca de papel de prata, no valor de 5 peças de ouro, porém nenhum outro item de interesse. O que fará em seguida? Você investigará o resto da sala (vá para **242**), deixará a sala pela janela (vá para **306**) ou sairá pela porta e examinará as portas do outro lado do balcão (vá para **325**)?

144

Você pensa nas informações coletadas e nos obstáculos vencidos. O Olho do Basilisco deve estar perto agora. Ao menos você sabe onde ele está escondido. Você sabe? Onde irá procurá-lo?

Rua do Relógio?	Vá para 369
Ponte Cantante?	Vá para 22
Palácio de Lorde Azzur?	Vá para 167
Barrow Hill?	Vá para 284

145

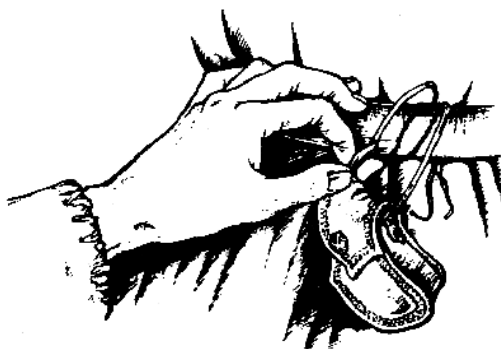
Ao abrir a fechadura, uma descarga elétrica lhe atinge o braço, lançando seu corpo pela sala, perca 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, abra o baú. Dentro há um disco de obsidiana negra, com cerca de 30 centímetros de diâmetro e tão polido que reflete a luz da tocha como um espelho. Você avança para pegá-lo. Vá para **182** se tiver a habilidade PERCEPÇÃO; **20** caso não a possua.

146

Escalando rapidamente, você chega ao topo da parede, com as flechas assoviando à sua volta. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **18**. Caso contrário, vá para **329**.

147

Você atinge cuidadosamente atrás da armadura e toca em algo *tom* os dedos. Percebendo o quase desequilíbrio do objeto, que se cair fará um tremendo barulho, você procura não tocar nele. Após algum tempo, você finalmente segura o item e recua as mãos, sem tocar na armadura. Abrindo a mão, vê que é apenas 1 peça de ouro. Deve ter sido largada no corredor e rolado até este canto. Anote-a na *Folha de Aventuras*, mesmo sem ter valido a pena. O que você fará agora? Subirá as escadas (vá para **368**) ou investigará a porta abaixo do balcão (vá para **47**).



148

Jogue os dados. Se o resultado for igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **8**. Caso contrário, você falha no salto e cai - vá para **2**.

149

Tentando não deixar os guardas verem o que faz, você tateia atrás de seu corpo e acha a maçaneta da porta. *Teste sua Sorte*. Se for sortudo, volte para **135**, caso contrário, vá para **347**.



150

Você se encontra numa alcova dentro de uma câmara funerária. A câmara é de construção rude, e a água penetra pelo teto e paredes. Um antigo cadáver permanece caído sobre o sarcófago ao centro, com uma espada longa a seu lado e duas pilhas de ossos onde antes haviam corpos. De repente uma força invisível reúne os ossos, transformando-os em esqueletos, cada um armado com uma lança. Eles erguem as armas e avançam contra você. Se você permanecer na alcova, vá para **366**. Caso avance para enfrentá-las, vá para **233**.

151

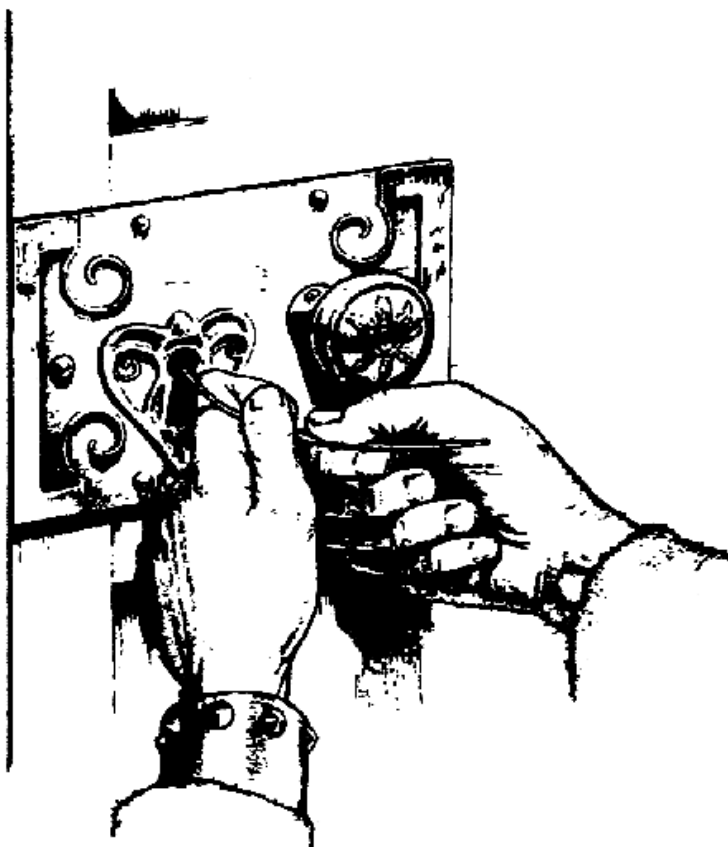
Você grita - esperando soar ferozmente - e ataca o mais próximo dos bandoleiros. Jogue dois dados. Se o resultado for igualou inferior à sua HABILIDADE, vá para **244**. Se for o contrário, vá para **96**.

152

Você se lança pela sala, com toda a mobília voando contra seu corpo. O Poltergeist lhe ataca três vezes enquanto corre pela sala.

POLTERGEIST HABILIDADE 6 ENERGIA 0

Jogue as Forças de Ataque normalmente, mas se vencer não terá ferido o Poltergeist, apenas terá escapado de um projétil. Se ele vencer, você perde 1 ponto de ENERGIA. Lute três séries de ataques e, então, deixe a sala e corra de volta à passagem (vá para **351**).



153

Tentando enxergar através da escuridão, você vê uma longa série de pequenas entradas próximas da fechadura. Parecem suspeitas, como se houvesse um painel capaz de lançar algo perigoso contra quem abrir a fechadura. Você tenta desarmar esta armadilha (vá para **173**) ou a deixa sozinha e procura outra entrada (vá para **210**)?

154

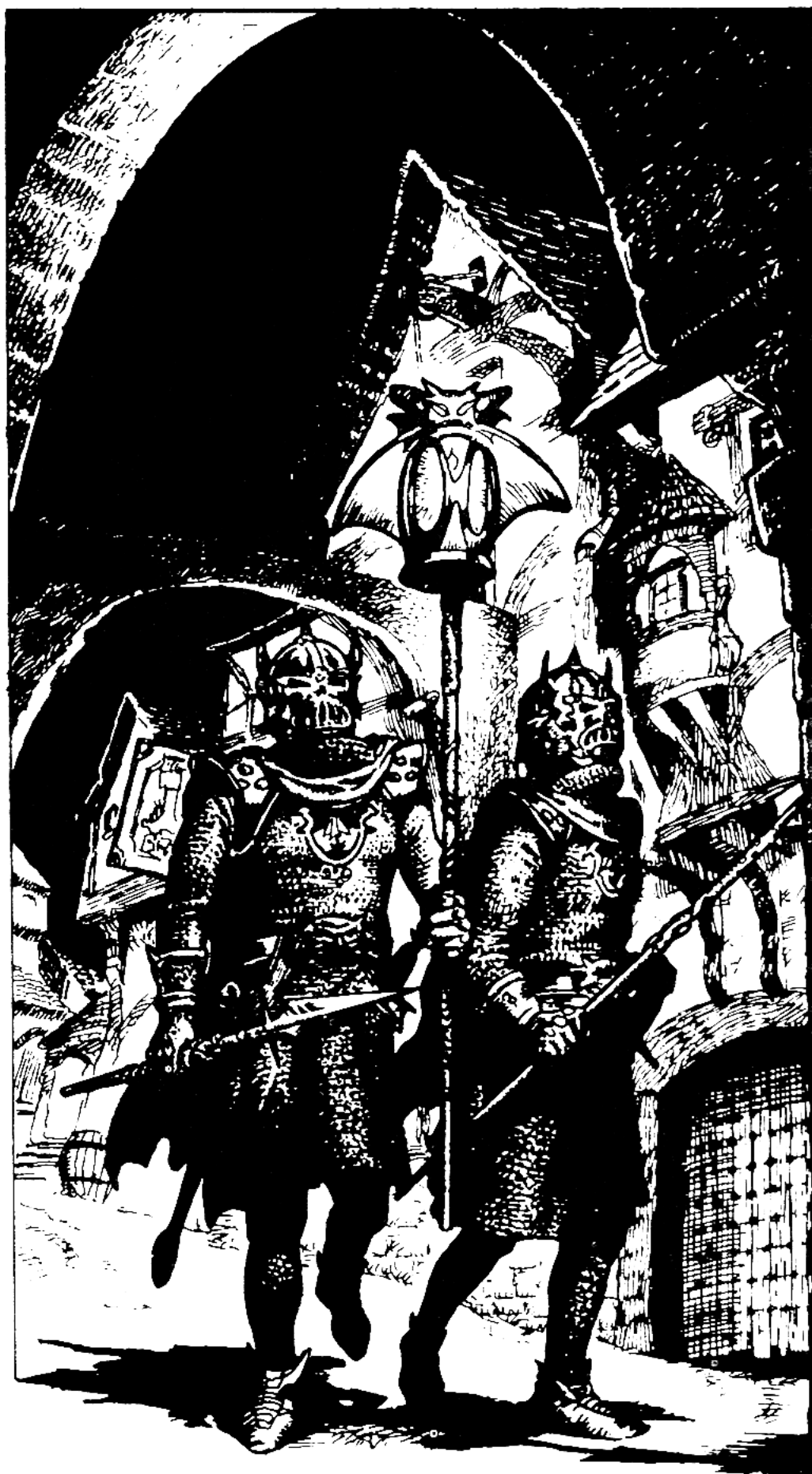
Você corre pela caverna tão rápido quanto pode - se conseguir sair da claridade, a sombra desaparecerá. Enquanto corre, sua sombra lhe ataca três vezes. Lute três séries de ataques; ela tem a mesma HABILIDADE que você. Caso vença uma rodada, você não a feriu, apenas evitou seu ataque, já que está muito ocupado correndo. Se ela vencer uma rodada, você é ferido normalmente. Após três séries de ataques, chega ao lado extremo da caverna. Se você tem a habilidade PERCEPÇÃO vá, para **381**. Senão, vá para **27**.

155

Você desce pela passagem. Ela estreita-se abruptamente, e a pedra lisa das paredes cede espaço à irregular rocha natural. Logo você percebe o porquê. Ambas as paredes têm pequenos buracos, com cerca de seis centímetros de diâmetro; entre os buracos o chão está repleto de ossos e outros resíduos. Um rato, perturbado pela luz da sua tocha, corta o caminho à sua frente. Ele perturba os resíduos e uma criatura, de Mandíbulas afiadas, surge de um dos buracos atraída pelo barulho. O rato, sem chances, é devorado em pedaços.

Você espera os pequenos Grubs retornarem aos seus buracos e então avança cautelosamente. É necessário mover-se em total silêncio para passar sem perturbá-los. Vá para **25** se você tem a habilidade MOVER-SE EM SILÊNCIO. Vá para **128** se não a tiver.





156

Você avança na direção do Portal dos Campos. A área entre a Rua do Palácio e a Rua dos Campos, próxima ao palácio, é a mais rica da cidade, é bom ser cuidadoso por aqui. A Guarda da Cidade é duplamente vigilante neste local, sempre alerta para que as pessoas influentes do local a vejam cumprindo seu dever. Depois que você andou alguns metros pela Rua do Desafio, ouve passos se aproximando e enxerga luzes à frente. Se você tem a habilidade **ESCONDER-SE**, vá para **122**. Caso não a possua, vá para **293**.

157

O monstro, ou o que quer que seja, volta à escuridão. Você ouve ele mover-se por alguns segundos, e então, silêncio. Seguindo pela sala, você “sente” o caminho até a parede mais distante, e, após poucos instantes, acha a porta. Tentando mover a maçaneta, ela não abre, deve estar trancada. Se você possuir a habilidade de **ABRIR FECHADURAS**, vá para **324**. Caso não a tenha, terá de arrombar a porta. Jogue dois dados - se o resultado for igual ou menor que sua **HABILIDADE**, você teve sucesso, vá para **324**. Caso falhe, perca 1 ponto de **ENERGIA** por ter sido ferido no ombro e tente de novo. Continue tentando até arrombá-la ou morrer na tentativa.



158

Não há como você ter pegado uma arma mágica nesta altura da aventura. Então você esteve roubando! Volte ao 1 e comece novamente, mas agora seja honesto.

159

Você move a maçaneta. A porta não está trancada e abre-se com um suave estalido. Você entra numa sala pouco iluminada. A luz do lampião revela uma longa mesa e várias cadeiras – possivelmente algum tipo de sala de estar. Ao mesmo tempo, você percebe uma respiração ofegante vindo de algum lugar do aposento. Você sairá e escalará a canaleta, se ainda não o fez (vá para **225**), irá chegar ao telhado por outra rota (vá para **4**) ou ficará onde está? Se possuir a habilidade **ESCONDER-SE**, vá para **179**; se negativo, vá para **61**.

160

Você lança a tocha contra o limo, tentando queimá-lo e retirá-lo da porta. Instantaneamente, o ar fica cheio com urna nuvem de esporos coloridos. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor do que sua HABILIDADE, vá para **91**. Se não conseguir esse resultado, vá para **40**.

161

Você pára e pensa. Tem certeza de que o Olho do Basilisco está à sua frente. Caso retome, terá falhado no teste e passará o resto da vida imaginando se teria sucesso ou não. Por outro lado, se avançar terá que enfrentar tudo que ali estiver. Talvez a coisa possa ver na escuridão, e se puder, você está numa enorme desvantagem. Pense bem. Caso decida seguir, apesar de tudo, vá para **352**. Se não prosseguir, falhou no teste e a aventura termina aqui.

162

Você tenta passar pelos guardas, e avança com este objetivo, mas um deles lhe pega pelo ombro e o joga de volta à passagem. Você pensa rapidamente enquanto os guardas fecham o cerco. O que fará agora?

Tentará subornar os guardas (se ainda não o fez)?

Vá para **327**

Tentará escapar pela porta atrás de você?

Vá para **149**

Atacará a patrulha?

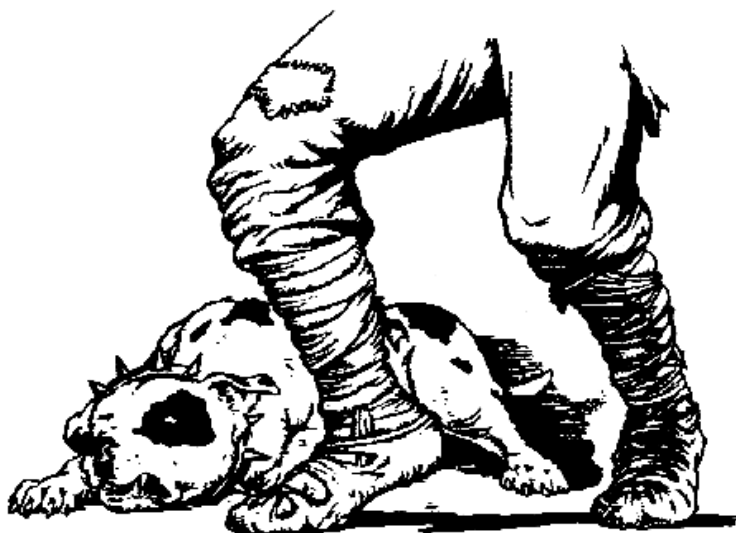
Vá para **224**

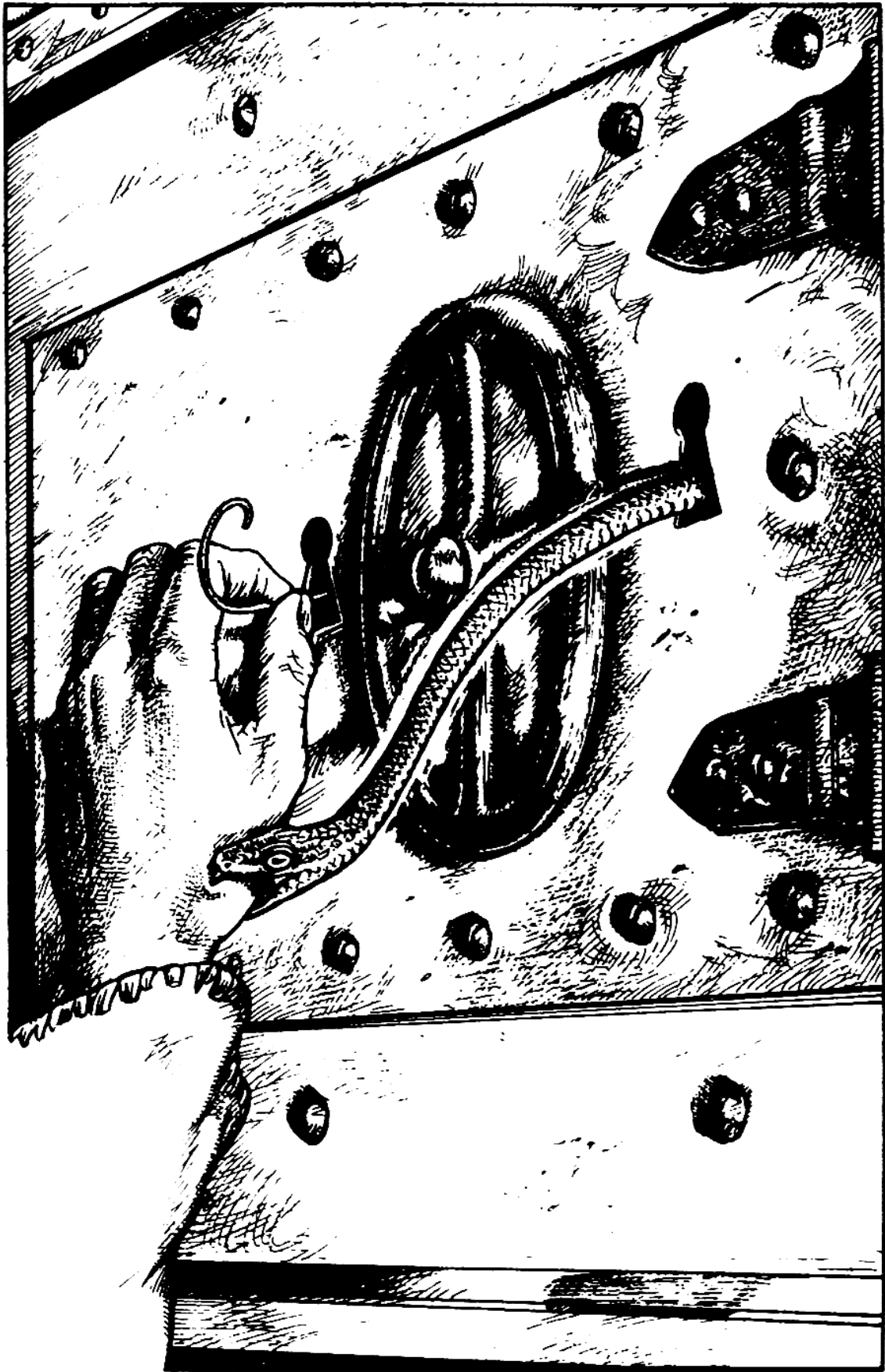
163

Você tenta a porta, mas está trancada. Se possui a habilidade ABRIR FECHADURAS, vá para **187**. Caso contrário, tentará a porta com o símbolo da moeda (vá para **3**), ou desistirá da Guilda dos Mercadores e buscará pistas na casa de Brass (se ainda não esteve lá)? Vá para **156**; ou já parte em procura do Olho do Basilisco com as informações que tem? Vá para **144**.

164

Você não pode alcançar com sua adaga - a lâmina é muito rígida. Você porá sua mão na fresta (vá para **56**) ou tentará outra coisa (volte à **43** e escolha de novo)?





165

Você escolhe uma fechadura e começa a trabalhar. De repente, uma pequena cobra sai da outra fechadura e lhe morde a mão. Perca 4 pontos de ENERGIA pela mordida venenosa. Se ainda estiver vivo, você pode examinar a escrivania, se ainda não o fez (vá para **143**), deixar a sala pela janela (vá para **306**) ou sair pela porta e investigar as portas do outro lado do balcão (vá para **325**).

166

A corrente pesada do bandoleiro se enrola em volta da sua espada, quebrando a lâmina. Subtraia 3 pontos da sua Força de Ataque até encontrar outra arma. Volte para **78** e mantenha a luta.

167

Você caminha cautelosamente na direção do palácio. Ao se aproximar, vê que o portão principal está trancado e bem guardado. Isto não será muito fácil. Como você entrará no palácio?

Através do portão principal?

Vá para **223**

Por cima da parede (se tiver a habilidade de ESCALAR ou uma Corda e gancho)?

Vá para **16**

168

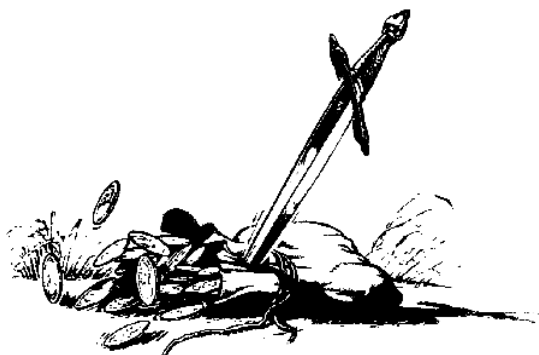
Finalmente, a cobra morre, e você descobre que não há nenhum tesouro na sala, somente ossos de vítimas. Há algumas provisões numa mochila, suficientes para 2 refeições. Você também percebe pergaminho; parece ser um mapa de algum tipo de labirinto. Anote estes itens na *Folha de Aventuras*. Você deixa a sala e segue pela passagem. Vá para **374**.

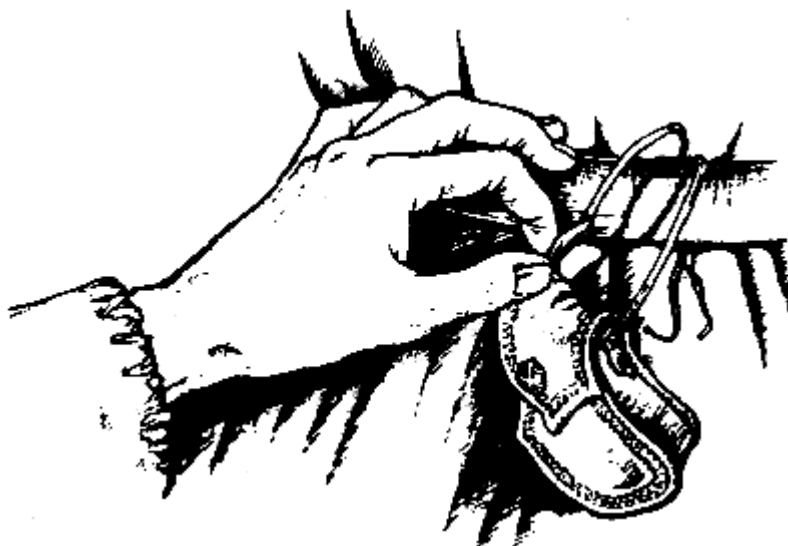
169

Se você está usando um machado de pedra, o Guerreiro de Cristal é ferido. Conduza o resto da batalha normalmente.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUERREIRO DE CRISTAL	10	11

Se você está usando qualquer outro tipo de arma, o Guerreiro de Cristal não é ferido e você percebe que precisa de uma arma de impacto para afetá-lo. Conduza o resto do combate atacando com o lado de sua espada, reduzindo 2 pontos da Força de Ataque. Vencendo, vá para **99**.



**170**

Você se esconde embaixo de uma cadeira no corredor, apagando o lampião ao fazê-lo. Logo depois, um serviçal, sonolento, abre a porta abaixo do balcão, segurando um grande cão negro que está preso a uma corrente esticada. O cão rosna ameaçador, e você espera que ele não lhe perceba.

“Esta armadura de novo”, você ouve o servo murmurar. “Bem, não vou juntá-la de novo esta noite - terá de esperar pela manhã. Vamos, cachorro estúpido, pare com isso, não há nada aqui.” Com isso, ele volta por onde entrou e tudo fica quieto. Você decide não entrar no quarto do serviçal – o cachorro seria péssima companhia! -, logo você sobe, silencioso, as escadas. Vá para **368**.

171

O Ghoul prepara um novo golpe, e você instintivamente bloqueia o golpe com sua espada. Ou melhor, tenta fazer isto, mas está paralisado! Você procura fugir, gritar, enfim, fazer alguma coisa, porém seu corpo não obedece. A criatura agora tem dois corpos nos quais se banquetear. Sua aventura acaba aqui, bem como sua vida.

172

Você prende a respiração e se joga contra a porta, numa carga. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **190**; se não conseguir, vá para **107**.

173

Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **17**. Caso contrário, vá para **356**.

174

Você desvia os olhos no momento certo, e sai correndo, seguindo a passagem. Vá para **252**.

175

Pés com garras lhe atingem nas costas e você é lançado ao ar. O Gárgula carrega seu corpo para um esconderijo no telhado e você estremece ao ver ossos iluminados pela lua. O teste termina aqui, junto com você, comida de Gárgula.

176

Assim que você aparece na sala, o cão acorda, rosnando ao lhe atacar. Lute com ele.

CÃO HABILIDADE 7 ENERGIA 7

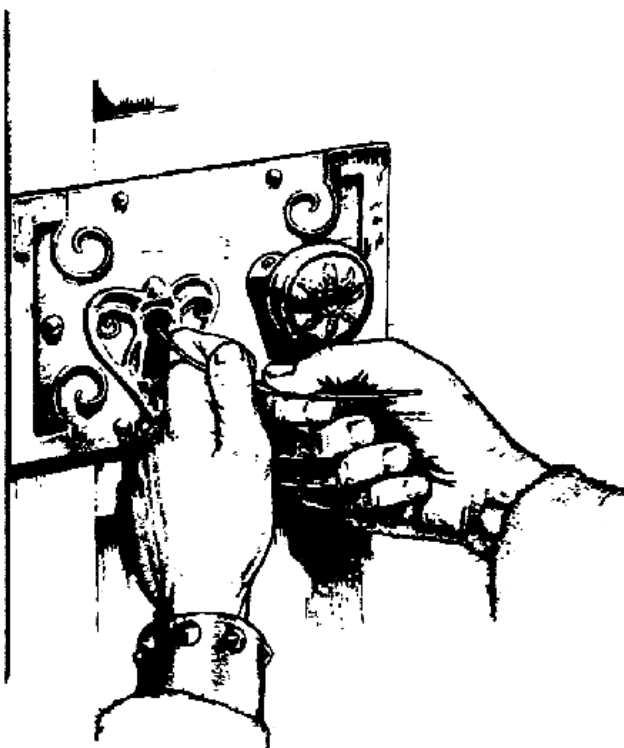
O serviçal adormecido desperta abruptamente e pede ajuda. Rapidamente servos aparecem, armados com facas de cozinha e outras armas improvisadas. Lute três séries de ataques e então vá para **194**. Se você matar o cão dentro destas três rodadas, enfrente os serviçais. Lute como se fossem um único oponente.

SERVIÇAIS HABILIDADE 7 ENERGIA 9

Lute uma série de ataques contra os serviçais e vá para **194**.

177

Você segue pela rua do Desafio até o Portal dos Campos, mantendo-se nas sombras - nunca se sabe quando uma patrulha pode surgir. Após algum tempo, você chega à esquina da Rua Pequena com a Rua dos Campos, onde há duas casas. A da direita é um impressionante prédio em rocha, de dois andares, e você vê o símbolo da moeda marcado na porta. A da esquerda é menor, e tem o símbolo de um javali numa placa, sobre a porta. Uma delas é a casa de Brass, o mercador. Você sabe qual delas? Se tentar a casa da direita, vá para **384**. Se tentar a da esquerda, vá para **32**.





178

Você chega, afinal, a uma pequena câmara escavada na rocha e sem ornamentos, a não ser pelo limo ocasional que cresce nos cantos úmidos. No meio do aposento há um baú no chão, em meio a duas estátuas de guerreiros armados, aparentemente feitos de cristal. Do outro lado existe uma porta. Ao se aproximar do baú, uma das estátuas começa a mover-se. Ela desembainha uma fina espada de cristal e fica entre você e o baú. Enfrente-a.

	HABILIDADE	ENERGIA
GUERREIRO DE CRISTAL	10	13

Ao vencer uma série de ataques, vá para **169**.

179

Você esconde-se nas sombras, nem mesmo ousando respirar. Quando seus olhos se acostumam às trevas, você vê uma forma escura na cadeira – a fonte da respiração. Também na sala há uma longa mesa, e uma porta do outro lado. Você investigará a forma negra (vá para **298**) ou sairá pela outra porta (vá para **350**)?

180

Sua arma é refletida na pele mágica do Gárgula - não há como feri-lo sem uma arma mágica. Você avança para a clarabóia, tentando evitar as garras do Gárgula.

Jogue Forças de Ataque para si mesmo e para o Gárgula. Se ele vencer, perca 2 pontos de ENERGIA e vá para **243**. Se você vencer, ninguém perde ENERGIA e você escapa pela clarabóia (vá para **354**).

181

Você olha cautelosamente em volta, pelas paredes, e de repente percebe que o bloco no qual está o símbolo é solto. Puxando-o da parede, acha uma pequena alavanca. A porta abre-se com um “click” quando você desce a alavanca, e fecha-se às suas costas enquanto retorna ao escritório. O que você fará agora? Examinará a escrivaninha (vá para **90**); deixará a Guilda dos Mercadores e irá buscar pistas na casa de Brass (se ainda não foi lá), vá para **156**; ou parte em busca do Olho do Basilisco sem mais informações (vá para **144**).



182

Você vê que o disco está descansando sobre um fino fio de prata que sai do baú e é conectado ao calcanhar do segundo Guerreiro de Cristal. O que você fará? Cortará o fio (vá para **41**); tentará levantar o disco sem acionar a armadilha (se você tem a habilidade de BATER CARTEIRAS, vá para **208**; senão, vá para **49**); ou você irá deixá-lo sozinho e voltará pela porta (vá para **316**)?

183

Sua arma atinge o Golem de Madeira com um “tunk” e parece feri-lo - você tinha medo que ele talvez só fosse vulnerável apenas à magia. Prossiga o combate.

GOLEM DE MADEIRA HABILIDADE 8 ENERGIA 4

Se você vencer, vá para **136**.



184

Usando todo seu treinamento, você percebe uma leve reentrância na parede, por onde pode escapar da luz da tocha. Encostado a ela, a sombra logo some quando você fica fora do foco iluminado. O problema foi resolvido temporariamente, mas assim que você retornar à luz, a sombra reaparecerá. Você pensa, se puder apagar a tocha, não haverá luz para a sombra. Você não ousa arriscar uma nova sombra, logo é incapaz de ir apenas andando e apagar a tocha. Sua única opção é lançar a arma contra ela, na esperança de derrubar a fonte de luz. Por outro lado, talvez consiga usar sua própria tocha para dispersar a sombra criada pela tocha da parede. O que você fará?

Se tentar apagar a tocha na parede, jogue dois dados. Caso o resultado seja igual ou menor do que sua HABILIDADE, vá para **5**. Caso isso não ocorra, vá para **249**. Não esqueça de cortar a arma da *Folha de Aventuras*. Se você tentar dispersar a sombra com sua própria tocha, vá para **67**.

185

Devagar, dolorosamente devagar, você ergue a corrente do peito de Brass, a quebra e pega a chave. Brass nem se move. Anote-a na *Folha de Aventuras* - não conta como um item da mochila - e deixe o aposento. O que você fará agora?

Tentará a primeira porta da passagem?

Vá para **70**

Tentará a segunda porta da passagem?

Vá para **76**

Irá até a porta do outro lado do balcão?

Vá para **321**

Ou você pode deixar a casa, em silêncio, e ir à Guilda dos Mercadores, se ainda não o fez (vá para **129**) ou ainda seguir direto na busca pelo Olho do Basilisco sem procurar novas informações (vá para **144**).

186

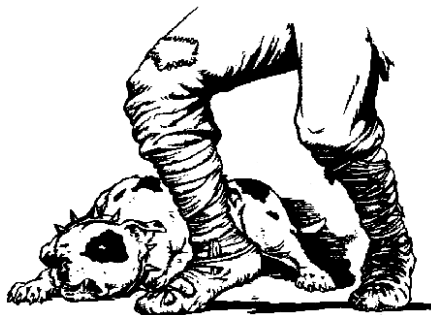
Você atravessa a porta, chegando a uma passagem iluminada por tochas com os monstros nos seus calcanhares. Você mantém a posição e luta, agora que enxerga onde está (vá para **334**), ou tentará correr mais do que eles (vá para **252**)?

187

Adentrando pela porta, você se encontra num escritório de algum tipo. É ricamente mobiliado e sobre o tapete há uma grande escrivaninha encostada contra uma parede. Um rápido exame lhe revela papéis onde fica claro que o escritório pertence a Silas Whitebait. Não é o escritório que você queria encontrar. E agora? Você pode tentar a outra porta, com o símbolo da moeda (vá para **3**), ou deixar a Guilda dos Mercadores e procurar pistas na casa de Brass, se ainda não esteve lá (vá para **156**), ou ainda partir na trilha do Olho do Basilisco com as informações que reuniu até este ponto (vá para **144**).

188

Você se esquia por entre os guardas e foge noite adentro. É possível ouvir o som de pés que calçam botas atrás de você mas, virando em diversos becos e ruelas, logo eles perdem sua trilha. Quando tem certeza de não estar mais sendo seguido, você prossegue, vá para **177**.



189

Você avança pela porta, mas antes de alcançá-la, pisa em alguma coisa sob o tapete e ouve um alto “click”. Vá para **106**.

190

Você se joga contra a porta e, instantaneamente, o ar está repleto de uma nuvem de esporos coloridos. A porta se abre e você entra tropeçando numa pequena câmara, sem parar para respirar, até estar livre dos esporos. Vá para **69**.

191

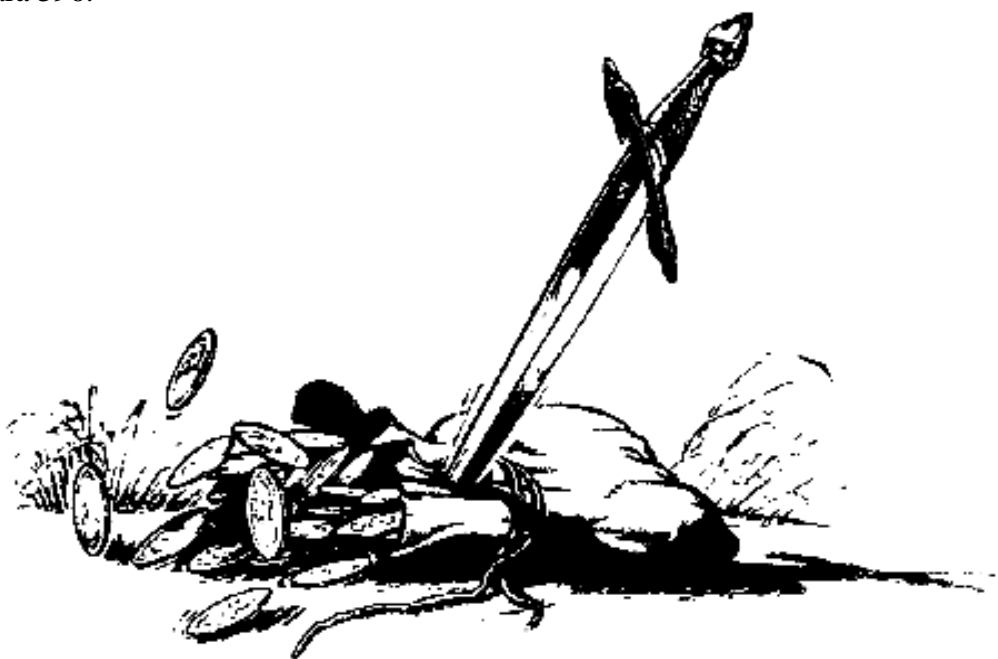
Você segue adiante na passagem. Após algum tempo, ela se alarga e fica mais regular. As paredes são feitas de blocos rochosos em vez de pedra pura. Você vira uma esquina e acha um cadáver caído - outro ladrão, pela aparência. Uma trilha de sangue indica que ele rastejou pela passagem depois de ser gravemente ferido. Você nota um símbolo no chão, desenhado com o sangue do ladrão: ele deve tê-lo desenhado ao morrer, querendo alertar quem viesse depois dele. Se você possui a habilidade de SINAIS SECRETOS, vá para **39**. Não possuindo-a, vá para **231**.

192

Você corre pelo caminho afora, deixando o cadáver para trás. Não chega a avançar cinco passos e ouve o Cadáver cair no chão e emitir um raio de luz azulada contra suas costas - perca 2 pontos de ENERGIA, 1 de HABILIDADE e 1 de SORTE. A cabeça brilhante espectral flutua à frente, rindo com malícia. É um Espírito Possessor e você não tem opção a não ser enfrentá-lo. Se está usando uma arma mágica, vá para **142**. Caso contrário, vá para **111**.

193

Sem ousar até respirar, você “congela”, desejando fazer parte das sombras. Se você *não* tem a habilidade ESCONDER-SE, vá para **261**. Se a possui, após alguns segundos - que parecem horas - o ronco começa de novo. Você penetra cuidadosamente na sala. Então vá para **396**.



194

Você continua lutando enquanto aguenta, mas a vantagem numérica lhe vence. Tudo fica escuro, parece que uma bigorna atingiu-lhe a cabeça.

Quando você acorda, já é dia e há um “galo” do tamanho do ovo de um Grifo na sua cabeça, e a luz melindra seus olhos. Você está numa cela, acorrentado à parede, e todo o equipamento sumiu. Sua aventura termina aqui, já que sua vida não durará muito mais. Ladrões capturados recebem pouca clemência das autoridades de Porto Blacksand.

195

Você pergunta a Bald Morri se ele sabe algo sobre Brass. “Certamente”, ele responde num piscar de olhos. “Quanto vale?” Está preparado para pagar pela informação? Se não estiver, vá para **278** e jogue pega-dedos, ou deixe a taberna e tente a sorte em outro lugar - vá para **203** e faça nova escolha.

Se você pagar pela informação, decida quantas peças de ouro oferecerá, e então jogue 1 dado. Se o resultado for igual ou menor do que o número de peças oferecidas, vá para **364**. Senão, vá para **66** e não esqueça de cortar o ouro gasto na *Folha de Aventuras*.

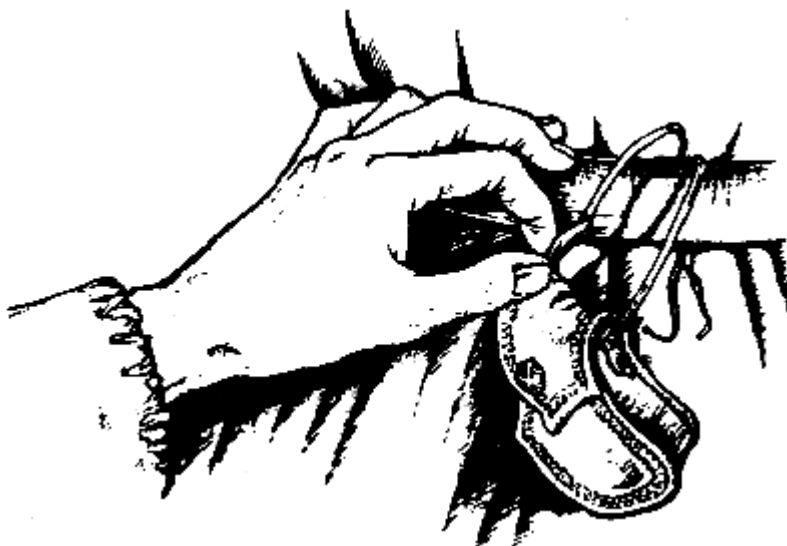
196

O resto dos Bandoleiros vira e foge - estão acostumados a presas fáceis. Busca rápida revela uma espada curta (você pode usá-la para substituir sua arma se ela quebrou), um pé de mesa, duas correntes pesadas e um total de 5 peças de ouro, mais os panos que os bandoleiros amarram à volta dos pés. Se você pegá-los e amarrar os seus, terá passos silenciosos como se tivesse a habilidade ANDAR EM SILÊNCIO. Anote isso na *Folha de Aventuras*. Se você já possui esta habilidade, os panos não tem efeito. Anote tudo que pegar - exceto os panos e o dinheiro, todos são itens da mochila – e vá para **386**.

197

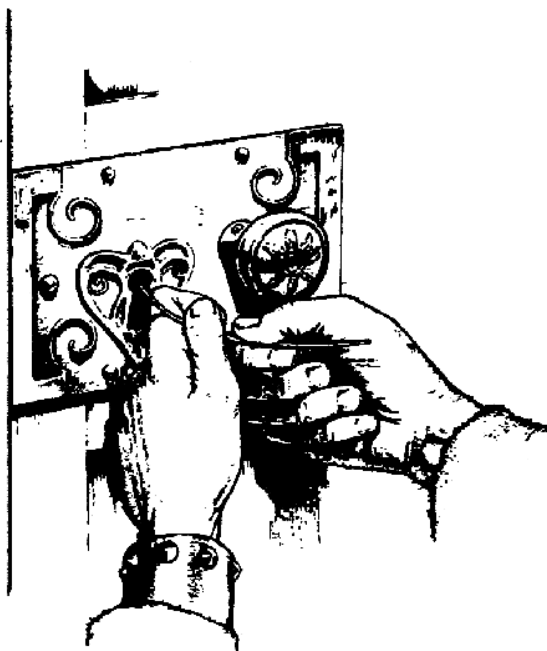
Você busca com cautela a maçaneta, e consegue segurá-la com três dedos sem encostar no limo. Devagar, cuidadosamente devagar, você começa a virá-la, rezando para que não esteja trancada. Você ouve um “click”, e a porta se move vagarosamente.

Prendendo o fôlego, você abre a porta e corre através da nuvem de esporos coloridos até uma pequena câmara. Você não respira até estar livre dos esporos. Vá para **69**.



198

A pedra é grande. É o tipo de coisa que se nota. E enquanto olha, você não vê a verdadeira entrada, oculta em outro local. É um velho truque, e você se pergunta se foi usado aqui. Examina o fundo da passagem e, afinal, puxa uma pedra solta da parede. Em seguida outra e mais outra. Em pouco tempo há um buraco grande o suficiente para ser atravessado. Vá para **150**.



199

Seu dedo está dolorosamente cortado: perca 1 ponto de HABILIDADE e 1 de ENERGIA. Você perdeu o jogo e os homens insistem para que pague. Você tem 5 peças de ouro? Se tem, pague e vá para **227**. Não esqueça de cortar as peças de ouro da *Folha de Aventuras*. Caso não tenha dinheiro, vá para **112**.

200

Quando a luz clareia a sala, você vê o monstro perfeitamente pela primeira vez: um grande lagarto marrom-dourado. Seus grandes olhos amarelos pairam sobre você, que percebe ser este monstro um Basilisco, cujo olhar é letal. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **174**. Caso tenha azar, vá para **65**.

201

Em vez de arriscar um alarme, você sai da sala, em silêncio. O que fará agora?

Escutará à próxima porta?

Vá para **76**

Escutará à porta cruzando a passagem?

Vá para **277**

Tentará a porta do outro lado do balcão?

Vá para **321**

Ou você pode deixar a casa e escolher entre duas opções. Você pode tentar encontrar o Olho do Basilisco se você acha que tem informação suficiente, (vá para **144**), ou você pode procurar por mais informações na Guilda dos Mercadores, se você não esteve lá anteriormente (vá para **129**).

202

Você coloca a chave na fechadura, e começa a virá-la. Subitamente, uma pequena cobra sai da outra fechadura e lhe morde a mão. Perca 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, poderá revistar a escrivaninha, caso não a tenha examinado até agora (vá para **143**); deixar a sala pela janela (vá para **306**) ou sair porta afora e investigar as portas do outro lado do balcão (vá para **325**).

203

Enquanto caminha pelo Laço, você pensa em lugares adequados nos quais obter informações. No final do Laço fica uma taberna chamada Rato e Fuinha, onde ladrões, pedintes e todo tipo de pessoas vão beber. As ruas sempre estão cheias de mendigos, dia e noite, e eles vêem e escutam todo tipo de coisa. Afinal, há Madame Star, uma vidente que trabalha na Praça do Mercado, mas a esta hora deve estar em casa. O que você faz?

Vai ao Rato e Fuinha?	Vá para 309
Tenta achar um mendigo?	Vá para 26
Visita Madame Star?	Vá para 117
Deixa o Laço?	Vá para 387

204

Você pega um pouco das cinzas e da madeira queimada. Para sua surpresa ainda estão quentes, mesmo com a casa destruída há décadas! Antes que possa largá-los, elas queimam através da sua luva - perca 1 ponto de HABILIDADE e 1 de ENERGIA. Você deixa o local rapidamente e vai olhar a estátua - vá para **301**.

205

Seu golpe atinge o guarda na orelha, e ele cai inconsciente no chão. Você o levanta e encosta, de pé, contra a porta, de modo que ele parece estar acordado. Ao fazê-lo, nota um sinal escrito no batente da porta. Se tiver a habilidade de SINAIS SECRETOS, vá, para **93**, vá para **262** se não a tiver.

206

Você não consegue achar caminho para a cripta; talvez o Olho do Basilisco esteja escondido em outro lugar. Vá para **77** e examine o resto do jardim.

207

Você se esquivava quando a Aranha Gigante salta para o chão da caverna, e mal consegue ficar de pé e defender-se. Lute com ela normalmente.

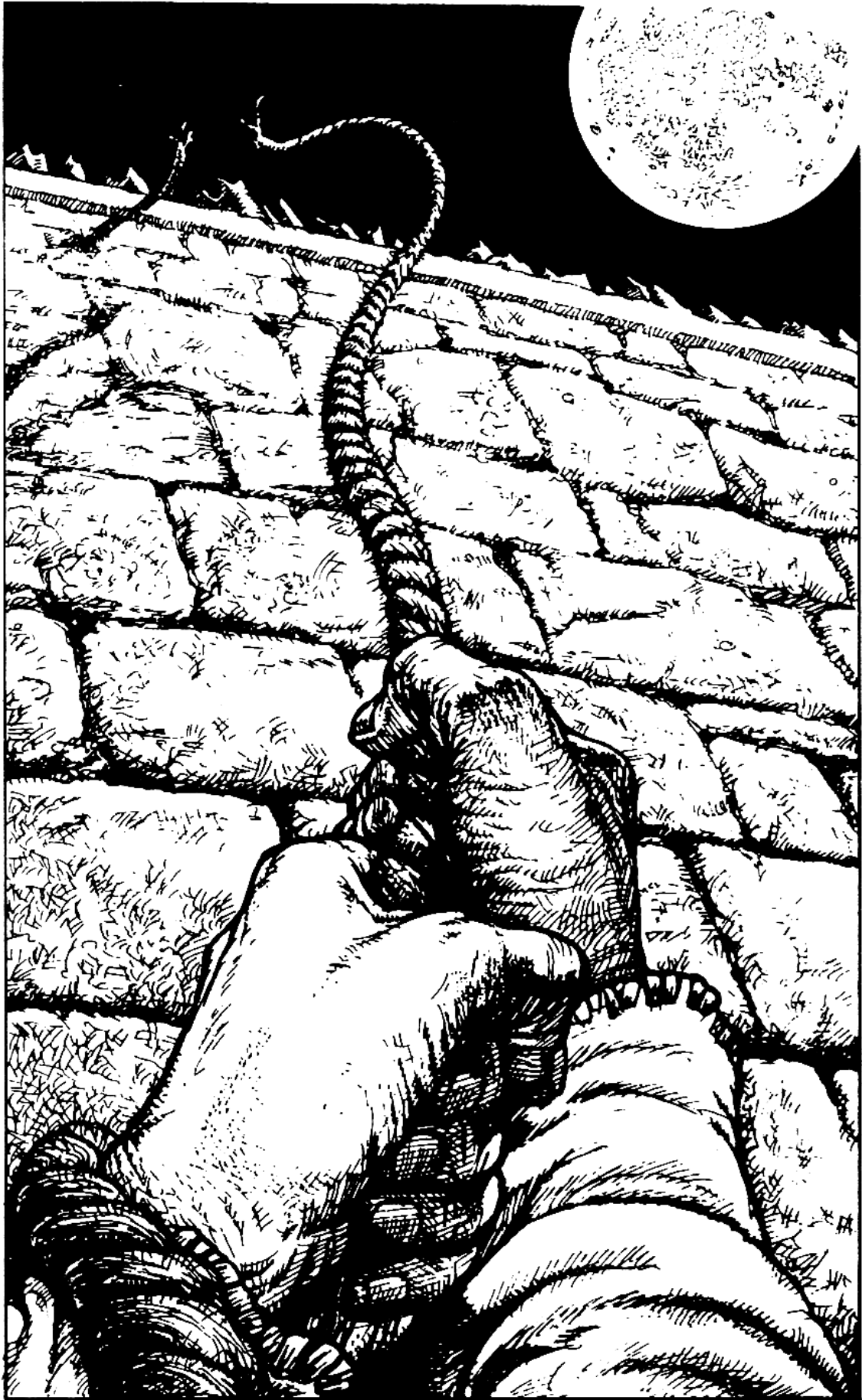
ARANHA GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você perder uma série de ataques, perca 2 pontos de ENERGIA e vá para **285**. Caso vença a ARANHA GIGANTE sem perder nenhuma série de ataques, vá para **353**.

208

Dolorosamente devagar, você levanta o disco do fio de prata. Nada acontece, e você respira aliviado. Anote o disco de obsidiana na *Folha de Aventuras* - é um item da mochila - e vá para **316**.





209

Segurando ar vazio, você cai direto no beco abaixo. Perca 3 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **386** e escolha outra opção.

210

Você segue o beco de um dos lados da Guilda dos Mercadores. Após alguns metros ele vira para a direita, e pouco depois dele você vê outro beco, apertado e sem saída, com uma porta à esquerda e uma canaleta levando a uma janela e ao telhado. Se você seguir o beco da esquerda, vá para **80**. Caso siga circundando o prédio da Guilda, vá para **271**.

211

Você abre a porta rápido e em silêncio. Ela range um pouco, mas não o suficiente para acordar alguém. Pela luz do seu lampião, você vê que está num corredor. Há uma pequena mesa encostada na parede, com uma folha de papel em cima, e no final da passagem fica uma porta. Próximo a ela está um cabide e nele um manto com capuz de cor negra. Caso você pegue o manto, poderá esconder-se como se tivesse a habilidade **ESCONDER-SE**. Lembre de anotá-lo na *Folha de Aventuras*, ele não conta como item da mochila. Se examinar o papel, vá para **103**. Se o ignorar e for direto à porta, vá para **318**.

212

Você revista por inteiro, mas não acha um local onde a pedra pudesse estar oculta. Derrotado, você retorna à Guilda dos Ladrões para relatar seu fracasso. Sua aventura termina aqui.

213

Você percebe uma tira de teia - se é que esta palavra descreve uma linha grossa como cabos de navio - na qual a **ARANHA GIGANTE** desceu do teto ao atacá-lo. Você a testa, parece firme, e então começa a subir por ela. Enquanto sobe, você percebe que a caverna é uma entrada vertical cortada pela teia. Envolto em teia há o que parecem ser corpos humanos. Outros antes de você não tiveram tanta sorte. Se você quiser investigar os corpos, vá para **290**; caso continue subindo, vá para **341**.



214

Você mantém o disco parado ao tatear abaixo dele para pegar a pedra preciosa. Recuando o disco da luz, você segura a pedra preciosa com ambas as mãos, sem acreditar muito que conseguiu passar no teste. Quando observa mais de perto a pedra, seu coração acelera. Há uma rachadura de um lado, e uma bolha de ar no meio. Ela é falsa – um pedaço de vidro sem valor! Vá para **400**.

215

Você “cola” o corpo contra a parede de madeira do balcão e fica parado. A figura não dá sinais de ter lhe visto, e passa direto, com a manga do roupão esbarrando em você. Ela vai ao final do balcão, vira, e volta à sala de onde veio - a primeira da direita. Ganhe 1 ponto de **SORTE** por não ter entrado em pânico. Se você tivesse feito algo que acordasse o sonâmbulo, os gritos dele acordariam a casa inteira. Você espera alguns minutos, dando tempo para que ele volte a dormir, e então segue através do balcão. Vá para **325**.



216

Apoiando suas mãos e pés contra um lado do túnel, e as costas contra o outro, você desce com cautela. Após doze metros ele se abre no teto de uma passagem, e você salta para o chão. Vá para **236**.

217

Morri vê que você não conhece o símbolo, e logo o apaga com as mãos. Ele dá as costas a você, e começa a limpar copos. Você tenta atrair a atenção dele novamente, mas ele não lhe percebe. O que você faz agora? Entra no jogo do pega-dedos (vá para **278**) ou deixa a taberna e tenta em outro local (vá para **203** e escolha de novo).

218

O grande Bandoleiro cai no chão. Por um momento os restantes hesitam. Você toma vantagem da indecisão deles e avança à frente, tentando romper o cerco. Jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua **HABILIDADE**, vá para **244**. Caso contrário, vá para **96**.



219

Você tenta abrir caminho por entre a Laçadeira. Ataque-a normalmente.

LAÇADEIRA HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Se vencer, vá para **248**.

220

Você trilha entre as paredes da caverna, e afinal acha a entrada da passagem. Seguindo o caminho, sem ousar acender uma tocha, você ouve um “click”. Uma rajada de dardos acerta seu corpo. Jogue um dado e veja a ENERGIA perdida. Este total pode ser dividido pela metade (arredonde para cima) caso você *Teste sua Sorte* com sucesso. Se ainda estiver vivo, você acende a tocha e segue em frente. Vá para **191**.

221

Você nunca havia visto uma fechadura tão complexa como esta – isto prova que esta é a trilha certa, mas infelizmente ela está acima de sua habilidade. A fechadura não abre. Tente pegar a chave sem sofrer a picada do escorpião. Se você tem a habilidade BATER CARTEIRAS, vá para **13**. Caso contrário, vá para **264**.

222

Você avança cauteloso pela teia, mas não percebe a bola grudenta numa tira até ser tarde demais. Um pé fica preso - você tenta se livrar mas não consegue soltá-la. O que fará? Tentará cortar a teia (vá para **359**), ou queimá-la com sua tocha (vá para **274**)?

223

Você observa o portão do palácio, pensando numa forma de entrar. Ele é bem guardado, com homens de sentinela no chão e acima, nas torres de batalha. Não será fácil entrar no palácio. O que você fará? Irá atacar os guardas na esperança do elemento surpresa lhe favorecer (vá para **36**); ou desistirá do palácio e buscará noutro lugar o Olho do Basilisco (vá para **144** e escolha de novo)?

224

Os guardas parecem surpresos quando você desembainha sua espada. Você está só, vestido em couro e armado com uma espada curta, enquanto eles são dois, armados com lanças e vestindo elmos somados à cotas de malha do pescoço aos pés.

Enfrente todos os guardas juntos. A cada série de ataques, escolha um para atacar e lute contra ele normalmente. O outro também lhe ataca, logo jogue sua Força de Ataque contra ele. Se sua força for a maior, não o feriu, apenas evitou o golpe. Se a dele vencer, perca os 2 pontos de ENERGIA.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro GUARDA	8	6
Segundo GUARDA	7	5

Vencendo, vá para **105**. Você pode fugir durante uma rodada em que não perca pontos de ENERGIA, indo para **188**.



225

Você começa a escalar a canaleta. Não é preciso ter a habilidade ESCALAR, nem corda e gancho, pois a subida é fácil. A janela está bem trancada, e você decide prosseguir até o telhado. De repente, um som chega a seus ouvidos. Você olha para cima e vê um dos Gárgulas que decoram a Guilda dos Mercadores tornar-se vivo! Ele avança e voa contra você, que se defende da melhor maneira possível. Diminua 3 da sua Força de Ataque por estar escalando a canaleta.

GÁRGULA HABILIDADE 9 ENERGIA 10

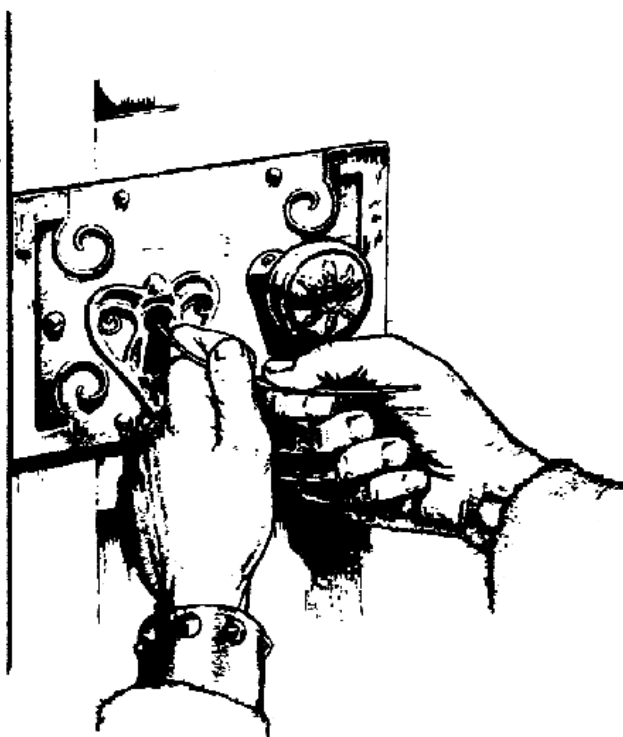
Se você vencer a primeira série de ataques, vá para **319**. Se o Gárgula vencer, perca 2 pontos de ENERGIA e jogue dois dados. Obtendo resultado menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **365**; caso contrário, vá para **389**.

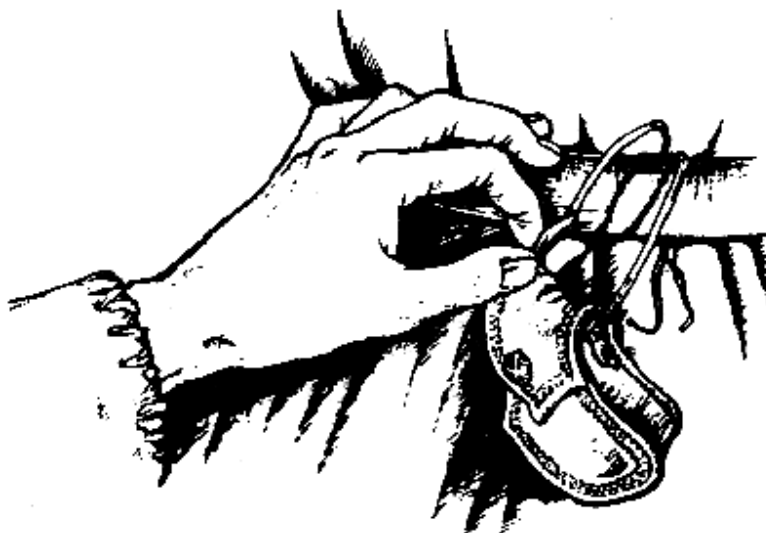
226

Você ultrapassa com cautela o topo da parede, repleto de cacos de vidro, e chega ao telhado da Guilda dos Mercadores. Explorando a área, uma clarabóia, que leva ao interior do prédio, lhe chama a atenção. Enquanto se dirige até lá, você percebe um dos Gárgulas, que decora o edifício, ganhar vida e vir em sua direção! Você deve tomar uma decisão em frações de segundo. Irá combater o Gárgula (vá para **395**), ou descera pela clarabóia, esperando que não haja armadilhas (vá para **354**)?

227

Cuidando do dedo cortado, você tenta perguntar aos homens se sabem algo sobre Brass, o mercador, mas eles acabam o jogo, e não parecem interessados em nada do que você diz. E agora? Você pode perguntar a Bald Morri sobre Brass (vá para **195**), ou deixar a taberna e ir a outro local (volte à **203** e faça nova opção).





228

Você cruza a sala até o corpo do lagarto. Ele se movimenta um pouco com os sons de seus passos, e você percebe que o monstro não morreu. Um olho dele se abre - grande, amarelo - e você percebe que está olhando para um Basilisco, cujo olhar é mortal. *Teste sua Sorte*. Sendo sortudo, vá para **174**. Não tendo sorte, vá para **65**.

229

Antes que o Transmorfo possa libertar-se da jaula, você sai da sala, trancando a porta. Vá para **155**.

230

Seu ataque pega a coisa de surpresa, e ela dá um grito inumano quando a espada cortante lhe fere no ombro. A criatura se vira e você descobre ter atrapalhado o banquete noturno de um Ghoul, e agora parece que ele deseja acrescentar você ao cardápio! Lute com o monstro.

GHOUL HABILIDADE 8 ENERGIA 5

Se o Ghoul lhe atingir quatro vezes, vá para **171**. Se você vencer, vá para **57**.

231

Você observa atentamente o símbolo. Parece ser um dos sinais secretos da Guilda dos Ladrões, mas você não tem idéia do que significa. Apesar disso, seus instintos lhe dizem que há algo perigoso à frente, e este ladrão morto está tentando alertá-lo do perigo. Você oferece uma prece silenciosa ao Deus dos Ladrões, pedindo ajuda à alma do morto no outro mundo, e auxílio a si mesmo neste mundo. Depois você prepara-se para prosseguir. Vá para **302**.

232

O Gárgula pára no ar por um instante, lutando contra suas asas enroladas, e então cai no beco abaixo, batendo forte no solo. Você olha e o vê caído, partindo-se em vários pedaços como uma estátua de pedra. Você segue pelo telhado, e entra por uma clarabóia. Vá para **354**.

233

Os dois Esqueletos avançam contra você. Enfrente-os ao mesmo tempo Escolha um e o combata normalmente, mas jogue sua Força de Ataque contra o outro também Se você o vencer, não feriu o segundo Esqueleto, apenas evitou o golpe dele. Caso ele vença, lhe feriu, e você perde 2 pontos de ENERGIA. Quando o primeiro Esqueleto for destruído, passe a enfrentar, de modo normal, o segundo.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ESQUELETO	6	5
Segundo ESQUELETO	5	4

Vencendo, vá para **31**.

234

Bargo pega o dinheiro e o guarda dentro de seus farrapos. “Espere aí, garoto”, ele diz, mexendo num saco que fica atrás do pequeno carrinho. “Talvez eu possa te ajudar em troca”. Depois de alguns minutos, ele tira uma corda e um gancho: “Aqui está”, ele sorri. “Achei isto há tempos atrás, não me servem, mas tenho certeza que você fará bom uso deles.” Você agradece a Bargo, e ele lhe deseja sorte no teste. Some 1 ponto de SORTE. Enquanto tiver a corda e o gancho, você escalará como se tivesse a habilidade de ESCALAR, a menos que a história especificamente diga o contrário. Se você já tem a habilidade ESCALAR, corda e o gancho não afetam sua eficiência. Anote os itens na *Folha de Aventuras*, caso os pegue - eles contam como itens da mochila. Você deixa Bargo empurrando seu carrinho pelos becos, e decide qual será seu próximo movimento. Você:

Irá ao Rato e Fuinha (se já não esteve lá)?	Vá para 309
Verá Madame Star (se ainda não a viu)?	Vá para 117

Ou deixará o Laço e tentará em outro lugar – vá para **387**?

235

A Picada da Aranha Gigante é venenosa, mas você resiste aos piores efeitos. Perca 1 ponto de HABILIDADE, e depois volte ao **304** e continue lutando.

236

A passagem é grosseiramente escavada na rocha, e leva ao Norte. Você a segue por alguns metros, e descobre que ela termina numa grande porta fortificada. Você gira a maçaneta e ela se abre. Com cuidado você entra numa sala escura. Sua tocha não dispersa a escuridão, só o calor desprendido lhe diz que ela ainda está acesa. As trevas devem ser de origem mágica. Você ouve um som baixo, rastejante, vindo da escuridão. Irá prosseguir na sala (vá para **352**) ou prefere recuar (vá para **161**)?

237

A figura sombria torna-se insubstancial, e logo desaparece. Você sente-se estranho, sem ter uma sombra, mas não pensa nisto enquanto sai, apressado, da caverna. Vá para **381**. se tiver a habilidade PERCEPÇÃO, **27** caso não a possua.



238

Você sobe veloz, chegando ao nível das janelas do primeiro andar, em menos de um minuto. As coisas que lhe incomodam são as grades, em volta das janelas, impedindo os ladrões, como você, de entrar. Mesmo assim é possível ter uma boa idéia de como é o andar superior da casa.

Na sua frente a janela revela um balcão; você vê duas portas à esquerda, uma à direita e outra no final dele. A janela à sua esquerda dá para o quarto de uma garota, se as bonecas espalhadas no chão dizem algo. Finalmente, a janela na sua direita se abre e, num enorme quarto, dormindo numa cama de casal, dormem marido e mulher, ambos de meia-idade. Você desce ao beco, e se dirige à porta da frente, única entrada para a casa. Se tiver a habilidade de ABRIR FECHADURAS, vá para **276**; sem esta habilidade você não pode entrar na casa. Neste caso há duas opções: buscar informações na Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá (vá para **129**), ou tentar encontrar o Olho do Basilisco usando apenas aquilo que já descobriu (vá para **144**).

239

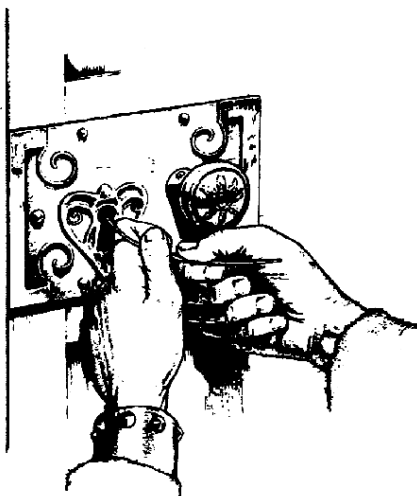
Você se lança contra a porta e escala rápido, tentando escapar das chamas. Mal suas pernas saem da teia, cai pelas paredes, e desce flamejante para o chão da caverna. Vá para **341**.

240

Uma pequena passagem parte da base dos degraus, terminando à frente num grande bloco de pedra. Você andou apenas parte do caminho quando ouve guinchos e sons de batidas. Você ergue a tocha para ver o que está havendo, e, de repente, o ar está cheio de pequenos morcegos. Se você tem um apito de prata, vá para **363**. Caso contrário, vá para **280**.

241

Você segue a passagem até que ela se abre numa pequena câmara, aparentemente algum tipo de armazém, pois está cheia de todo tipo de mobília. Ao entrar na câmara, você é golpeado nas costas com uma cadeira voadora - perca 1 ponto de ENERGIA. A cadeira "voa" novamente contra seu corpo, enquanto você se levanta. *Teste sua Sorte*. Tendo sorte, vá para **355**. Se for azarado, vá para **282**.



242

Você revista rápido o escritório, e acha os seguintes itens de interesse: uma garrafa de excelente uísque, valendo 1 peça de ouro, ou você pode beber três doses dele, restaurando com cada uma, 2 pontos de ENERGIA; e uma miniatura de prata, no valor de 2 peças de ouro. Se você pegar alguns destes objetos, anote na *Folha de Aventuras*. Você também descobriu que há um cofre oculto na parede, atrás da pintura do mercador. O que fará?

Revistará a escrivaninha?

Vá para **143**

Investigará o cofre?

Vá para **104**

Deixará a sala e tentará o outro lado do balcão?

Vá para **325**

Deixará a sala pela janela do escritório?

Vá para **306**

243

Teste sua Sorte. Se for sortudo, escapa pela clarabóia. Vá para **354**. Caso contrário, vá para **175**.



244

Você golpeia ao avançar, e um dos Bandoleiros recua. Seguindo por esta falha no cerco deles, você corre antes que possam detê-lo. Você anda por becos, ruas e vielas, para ter certeza de não ter sido seguido, e depois retoma o caminho da Guilda dos Mercadores. Vá para **386**.



245

Você tenta abrir a fechadura, sem resultado. O som rastejante se aproxima: a coisa lhe ouviu. Sua Única esperança é arrombar a porta antes que o monstro lhe alcance. Você joga-se contra a porta. Jogue dois dados. Obtendo resultado igual ou menor do que a HABILIDADE, vá, para **186**, arrombando a porta. Caso contrário, perca 1 ponto de ENERGIA pelo ombro machucado. O monstro está em cima de você. Lute com ele, mas reduza sua Força de Ataque em 2 pontos, devido à escuridão.

MONSTRO OCULTO

HABILIDADE 5

ENERGIA 8

Se você vencer, continue tentando quebrar a porta, usando o mesmo método acima. Vá para **324** se tiver sucesso; senão, perca 1 ponto de ENERGIA e tente de novo. Prossiga até arrombá-la ou morrer tentando.

246

Você corta o quarteirão até a Guilda dos Mercadores. É um edifício imponente, construído em pedra e com vários andares. De frente à praça há uma grande porta principal, colocada num pesado batente e feita, dizem os ladrões, de madeira-de-lei importada do distante Sul, além do Deserto dos Crânios. Das sombras você vê que ela está fechada. É vigiada por um único guarda armado, que não parece ter lhe notado. O que você faz?

Esconde-se e observa o guarda?

Vá para **74**

Tenta subornar o guarda?

Vá para **345**

Busca outra estrada?

Vá para **210**

247

A poção restaura sua HABILIDADE ao valor inicial. Ajuste a *Folha de Aventuras* e volte para **323**.

248

Você chega à base da casa, dizem que ela era enorme - quase um palácio - e sólida. Nenhum sinal sobrou dela. Não há ruínas, somente uma área de terra e cinzas derretidas. Você não vê lugar onde a pedra preciosa pudesse estar escondida. O que fará?

Procurará entre as cinzas?	Vá para 204
Olhará a estátua?	Vá para 301

249

Você joga sua arma na rocha, mas ela bate no apoio sem derrubá-la. O que você fará agora? Lutará contra sua própria sombra (vá para **11** e subtraia 3 pontos de HABILIDADE caso não tenha outra arma), ou correrá, fugindo da caverna o mais rápido possível (vá para **154**)?

250

Você ergue seu pé da teia escaldante e, rapidamente, abafa as chamas: se toda a teia se incendiasse, você estaria com grandes problemas. Tendo cuidado de evitar outros imprevistos, você se aproxima do corpo mais próximo. Vá para **382**.

251

O guarda olha para o seu dinheiro, estreitando os olhos. Ele então o guarda no bolso. “Tolo”, ele diz e lhe ataca. Perca 1 ponto de SORTE por ter achado um guarda tão corrupto que nem demora ser subornado. Agora o enfrente. Vá para **131**.

252

Você segue a passagem pelo que parecem ser quilômetros a fio. Finalmente surge uma luz à distância e, aproximando-se com cautela, você vê que a passagem desemboca numa caverna. Ela está vazia, a não ser por uma tacha presa a seu apoio de ferro numa parede. Do outro lado da caverna um caminho surge, na escuridão. Sua sombra, criada pela luz da tocha, parece se mover por vontade própria, mas você diz a si mesmo que é pura imaginação. Está errado. Antes que chegue ao outro lado, sua sombra “dança” na parede à frente, tornando-se uma criatura sólida e partindo para atacar você! E agora? Você irá lutar com a própria sombra (vá para **11**) ou tentará uma das opções abaixo:

Fugir antes que ela o ataque?	Vá para 154
Tentar apagar a tocha?	Vá para 373
Tentar evitar o surgimento da própria sombra?	Vá para 85
Tentar dispersar a sombra?	Vá para 113

253

Você reconhece o símbolo como um dos sinais secretos da Guilda dos Ladrões. Bald Morri está tentando descobrir se você é um membro da Guilda. Você molha um dedo na cerveja, e desenha outro sinal na mesa. Morri observa por um instante. então apaga ambos com a mão. Ele abaixa sobre o balcão ate você. “Difícil aquela casa, ele sussurra. “A fechadura do cofre nunca foi aberta. Precisa-se de duas chaves, e Brass sempre leva uma com ele, até na cama!” Com isso ele volta para trás do balcão e começa a limpar canecos, parecendo ocupado. Você tenta perguntar mais, porém ele não lhe dá atenção. O que você faz agora? Pode entrar no jogo de pega-dedos (vá para **278**), ou deixar o Rato e Fuinha e tentar em outro local (vá para **203** e escolha novamente).



254

Você se lança atrás de uma cadeira com espaldar alto. Neste instante a porta abaixo do balcão abre e dela sai um serviçal segurando um cachorro enorme pela correia. Ele vê a armadura caída e então observa o corredor. O cão late selvagem, puxando o homem na sua direção. “Achou algo, não achou?”, ele diz ao cachorro “Vá em frente.” Com isto ele solta o animal, que lhe ataca. Enfrente-o.

CÃO

HABILIDADE 7

ENERGIA 7

Enquanto combate o cão, mais serviçais vêm pela porta. Lute três séries de ataques e vá para **194**. Se você matar o cão antes de três rodadas, deve enfrentar os serviçais. Enfrente-os como a um único Inimigo.

SERVIÇAIS

HABILIDADE 7

ENERGIA 9

Lute uma série de ataques contra eles e vá para **194**.

255

Você abre a porta, em silêncio, e entra. Está numa pequena sala com fogo queimando na lareira de pedra. Há um homem dormindo na cadeira perto do fogo, e um grande cão negro adormecido a seus pés. Se você tem a habilidade de ANDAR EM SILÊNCIO, vá para **95**. Se não tem, vá para **176**.

256

Enquanto você avança na direção do Ogre adormecido, acidentalmente chuta uma pedrinha que desce a passagem e acerta o monstro. Ele se move, começando a levantar. Agora você:

Ataca?

Vá para **37**

Esconde-se?

(somente se tiver a habilidade de ESCONDER-SE)

Vá para **114**

257

Sua mão agarra o topo da parede e é dolorosamente cortada por cacos de vidro colados ao muro. Perca 1 ponto de HABILIDADE e 1 de ENERGIA. Vá para **226**.

258

Você tenta passar por entre os homens, mas eles lhe seguram e o jogam contra a parede, exigindo que você pague o que lhes deve. Você está numa situação desesperadora. Irá lutar com eles (vá para **28**) ou oferecer algo em troca (vá para **283**)?

259

A fechadura abre com um suave “click”, e você entra num escritório bem arrumado. O luar penetra através da janela trancada, e uma escrivaninha de madeira, ricamente decorada, tem a frente uma luxuosa cadeira forrada em couro. No chão, um tapete macio, uma porta grande de ferro, fortificada, leva a outro aposento. Se você revistar a escrivaninha vá para **90**; caso examine a porta de ferro, vá para **377**.

260

Você chegou ao final da sua aventura. Estende a mão para pegar o Olho do Basilisco. Vá para **275**.





261

Brass acorda de repente, senta-se e berra, “Socorro! Ladrão!” no máximo que sua voz permite. Você não tem escolha, a não ser fugir do quarto e da casa antes que todos despertem. Não haveria como dar explicações à Guarda da Cidade. Você volta à Praça do Mercado, planejando o próximo movimento. É muito perigoso retornar à casa de Brass, logo, terá de passar sem as informações que acharia lá. Isso lhe deixa duas opções: ir à Guilda dos Mercadores, caso ainda não tenha ido lá (vá para **129**) ou esperar conseguir o Olho do Basilisco apenas com o que sabe até agora (vá para **144**).

262

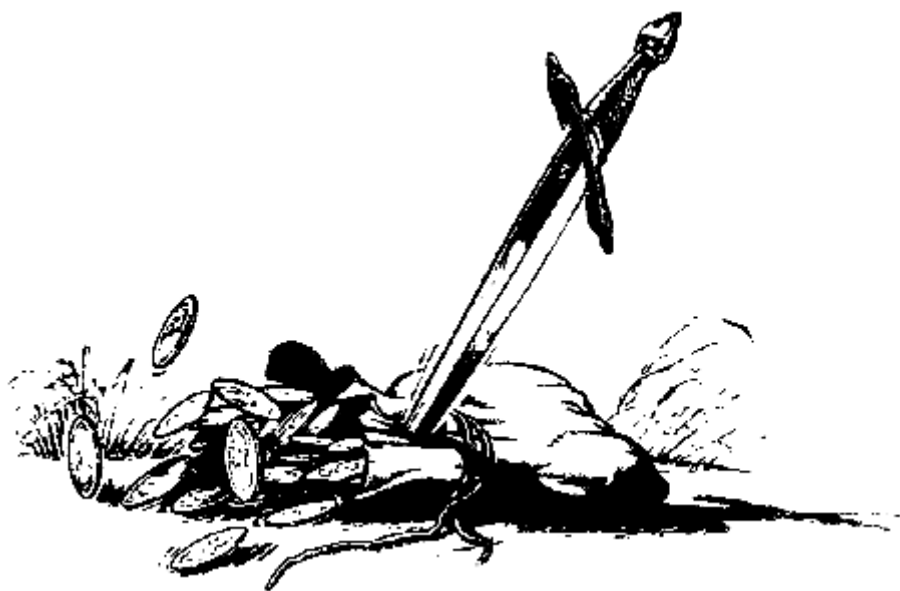
Você não compreende o sinal, mas percebe que deve ser um aviso sobre a porta. Você decide deixá-la sozinha e procurar uma entrada alternativa. Vá para **210**.

263

Você desfaz o laço de seu manto, lançando-o enquanto o Gárgula ataca. Lembre-se de cortar este item da *Folha de Aventuras*. Jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **232**. Caso contrário, vá para **389**.

264

Você põe a mão, cuidadosamente, na fenda. Logo que as pontas de seus dedos tocam na chave, o escorpião ganha vida, e lhe pica com um grande ferrão, bem no meio dos dedos. Perca 2 pontos de ENERGIA e *Teste sua Sorte*. Conseguindo, vá para **305**; sendo azarado, vá para **379**.

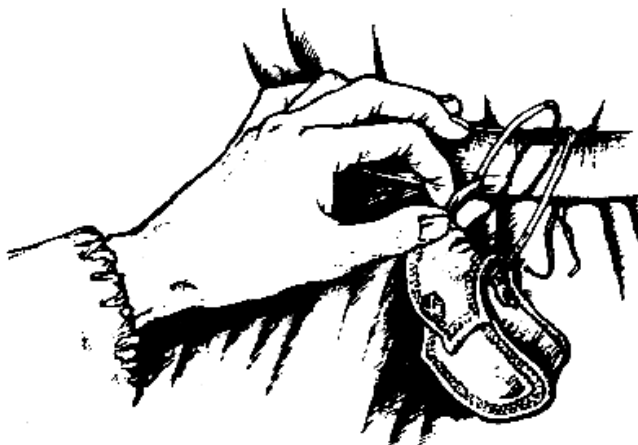


265

Ao subir, você percebe que a caverna é uma entrada vertical, e logo atinge a teia da Aranha Gigante, estendida de um lado a outro da entrada. Você treme ao notar diversos “pacotes” de teia presos, cada um do tamanho e formato de um corpo humano. Se você investigar os corpos, vá para **290**; caso contrário, continue subindo para **341**.

266

Você avança em silêncio até a porta e começa a trabalhar na fechadura. Há um “click” e o guarda acorda, lhe atacando antes que você possa reagir. Jogue dois dados. Se o resultado for inferior à sua HABILIDADE, você esquivou-se deste golpe – vá para **131** e continue o combate. Caso os golpes o acertem, perca 2 pontos de ENERGIA e vá para **131**.



267

Você desce cautelosamente escada abaixo na escuridão, mas não percebe uma pedra solta alguns degraus à frente. Ao pisar nela, a escada se transforma numa rampa escorregadia pela qual você cai até chegar no fosso aberto ao final. Perca 2 pontos de ENERGIA. Se você tem a habilidade de ESCALAR ou uma corda e um gancho, vá para **240**. Se não tiver nada disso, jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor do que sua HABILIDADE, você consegue, vá para **240**. Caso contrário, você escala uma parte mas escorrega de volta, perdendo 1 ponto de ENERGIA. Continue tentando até subir ou morrer nas tentativas.

268

“Só isso?”, ri um dos guardas. “Você terá de ser melhor! Além do mais, tentar subornar a Guarda da Cidade é um crime sério, portanto venha conosco!” Obviamente sua tentativa de suborno falhou. E agora?

Você tentará fugir?
 Irá sair pela porta atrás de você
 (se ainda não tentou fazê-lo)?
 Atacará a patrulha?

Vá para **97**

Vá para **149**

Vá para **224**

269

Você avança na luz para pegar a pedra preciosa. Quando a luminosidade atinge sua mão; uma dor indescritível lhe percorre todo o corpo. É a última coisa que você sente. Sua aventura acaba aqui.

270

Você se esquia nas sombras e foge. O guarda não lhe persegue - obviamente não quer deixar seu posto. Você retorna, tomando cuidado para não ser visto, e avalia a situação. Após pensar um pouco, decide evitar a porta principal e olhar á volta do prédio para uma entrada não vigiada. Vá para **210**.



271

Você segue o beco até a esquina, vira à esquerda, e continua andando em volta do prédio. Ao passar numa viela apertada, à direita, você vê aparecerem quatro vultos. Eles avançam, ameaçadores. Você vira-se, mas há três deles bloqueando sua retirada. Sorrindo, os Bandoleiros lhe cercam. Você tentará forçar passagem entre eles (vá para **151**) ou ficará e lutará (vá para **78**)? Se você tem a habilidade de ESCALAR (não há tempo de usar corda e gancho caso os tenha) pode tentar subir para se safar. Vá para **72**.

272

Você oculta-se na sombra de um portal, esperando não ser visto por ninguém. A queda da canaleta levou pessoas às janelas das casas por toda a rua, curiosas sobre o que teria acontecido.

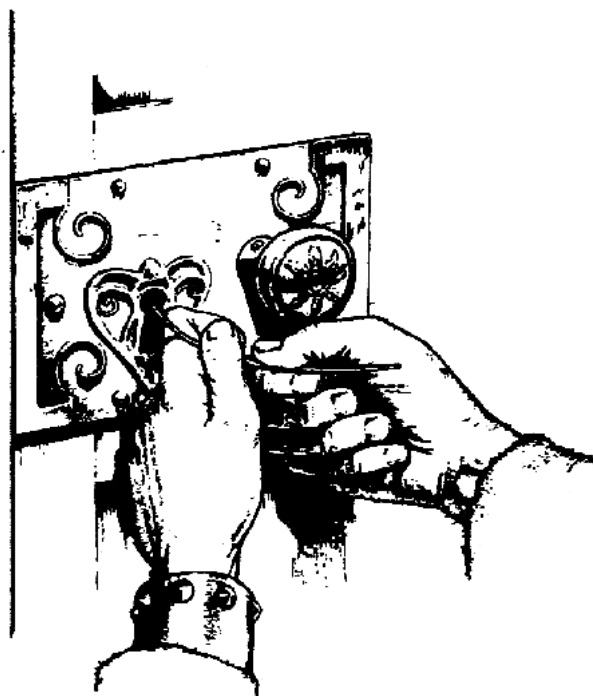
“Olhem ali”, grita uma voz. “No portal!” Você foi visto, e corre rua afora com gritos de “Pare, ladrão!” atrás de você. Cruzando uma sucessão de becos e vielas, eventualmente você chega à Praça do Mercado, onde pára e reavalia sua posição. É perigoso demais retornar a casa de Brass, logo terá de prosseguir sem as informações ali contidas. Restam duas opções: ir à Guilda dos Mercadores, se ainda não o fez (vá para **129**); ou tentar achar o Olho do Basilisco com as informações coletadas até aqui (vá para **144**).

273

Você põe a chave na fechadura da esquerda e a gira, lentamente. Se você tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, pode abrir a da direita usando sua mão livre (vá para **335**). Se não possuir a habilidade de ABRIR FECHADURAS, vá para **202**.

274

Você segura a ponta da tocha contra o fio da teia. Ela pega fogo imediatamente, queimando com claridade e um som assustador *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **250**. Caso falhe, vá para **394**.



275

Você roubou! Não há caminho por aqui a não ser pela **260**, e a **260** não encaixa no resto da aventura. Volte ao **1** e comece de novo - seja honesto.

276

Você trabalha rápido na fechadura, e após alguns segundos há um satisfatório “click” e a porta se abre. Você entra, fechando-a atrás de si, e vê-se num impressionante corredor de mármore. Uma escadaria à esquerda leva a um balcão, e uma armadura fica parada ao lado dos degraus. Abaixo do balcão há outra porta: se a sua experiência e treinamento valerem algo, esta deve levar aos aposentos dos serviçais. O que você fará?

Irá até a porta abaixo do balcão?

Vá para **47**

Examinará a armadura?

Vá para **62**

Subirá a escada?

Vá para **368**

277

Você ouve atentamente recostado à porta, e escuta altos roncões vindos do interior. Você tenta a porta e, achando-a destrancada, você abre e entra. Se tem a habilidade de **ANDAR EM SILÊNCIO**, vá para **396**. Se não pode contar com essa ajuda, vá para **138**.

278

Você vai até os homens que jogam pega-dedos e pergunta se pode entrar na disputa. Eles concordam, explicando que você deve passar a ponta de uma adaga entre os dedos tão rápido quanto puder por 1 minuto. Caso consiga, sem ferir a si mesmo, eles lhe pagarão 10 peças de ouro. Se falhar, você paga a eles 5 peças de ouro.

Se mudar de idéia sobre o jogo, vá para **195** falar com Bald Morri, ou para **203** escolher outra opção. Caso ainda deseje jogar, lance dois dados. Obtendo valor igual ou inferior à sua **HABILIDADE**, vá para **14**. Se o resultado for maior, vá para **376**.

279

Você passa por cima do Ogre adormecido. Ele nem mesmo se move, e você prossegue. Vá para **342**.





280

Sua tocha trouxe pânico aos morcegos, e alguns lhe atacam. Enfrente-os como uma única criatura, subtraindo 2 pontos da sua Força de Ataque devido às condições adversas do local.

MORCEGOS

HABILIDADE 5

ENERGIA 12

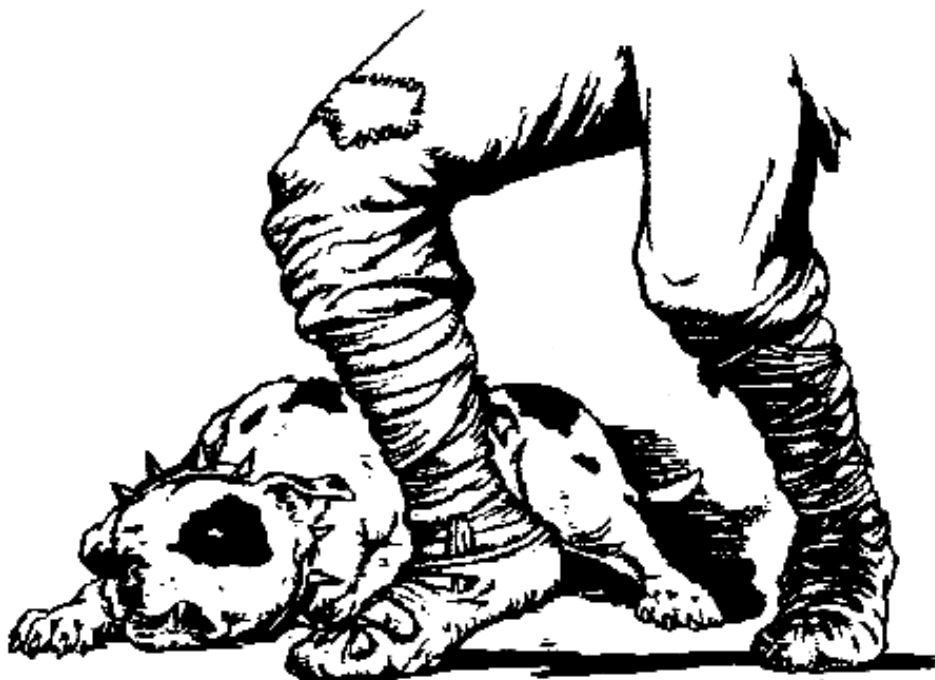
Vencendo, vá para **43**.

281

Você salta à frente e ataca a figura de branco com sua espada. Quando o primeiro golpe acerta, o “ser” dá um grito bem humano. O garoto abre os olhos e berra ao ver você. Amaldiçoando sua má sorte, você desce a escadaria. Ele devia ser sonâmbulo, mas agora está bem acordado, despertando a casa toda com seus gritos. Você não tem escolha, a não ser fugir. Na Praça do Mercado, você pára e pensa. É muito perigoso voltar à casa de Brass. As informações dali estão perdidas. Isto lhe fornece duas escolhas: ir à Guilda dos Mercadores, se ainda não o fez (vá para **129**). Ou partir em busca do Olho do Basilisco só com as pistas coletadas até o momento (vá para **144**).

282

Você tenta se desviar, mas a cadeira lhe atinge entre os ombros. Perca 2 pontos de ENERGIA e vá para **68**.



283

Você oferece aos homens algo para saldar seu débito, e eles perguntam o que seria este “algo”. Eles pegarão uma poção mágica ou comida equivalente a cinco refeições. Se lhes der um destes itens, corte-o da *Folha de Aventuras* e deixe a taberna - vá para **203** e escolha de novo. Se você não tem nenhum destes itens, ou caso não deseje abrir mão deles, você pode lutar contra os homens (vá para **28**) ou tentar fugir (vá para **333**).

284

Você sabe que o Olho do Basilisco está escondido perto de Barrow Hill, mas sabe como chegar lá? Você deve ter três números escritos na *Folha de Aventuras*, representando pistas: uma do Laço, uma da Guilda dos Mercadores e uma da casa de Brass. Se você possui os três, pegue o primeiro número da casa, o primeiro da Guilda e depois o primeiro do Laço e una-os, formando assim um novo número.

Por exemplo, se a pista da casa é 123; da Guilda é 234 e do Laço é 45, você terá 124 como resultado.

Quando encontrar este número final, vá para a referência de mesma numeração e prossiga na aventura. Se você não tem as três pistas, ou caso tenha as erradas e acabe numa referência sem sentido, você falhou no teste, e deve começar de novo da referência 1.

285

As presas da Aranha Gigante lhe acertam. Perca 2 pontos de ENERGIA e jogue dois dados. Obtendo valor menor ou igual à sua ENERGIA, vá para **235**; caso contrário, vá para **312**.

286

Parando para examinar os degraus, você nota uma pedra solta. Erguendo-a, percebe que há um “gatilho” abaixo, obviamente para ativar alguma armadilha. Você evita o mecanismo, e desce os degraus até **240**.

287

Ignorando a estátua, você dirige-se para o local da casa, cruzando o que antigamente era um gramado. A meio caminho, você sente algo prender seus pés. Olhando para baixo, você vê que a grama está envolvendo suas botas e pernas! Ao puxar uma das pernas e livrá-la, você nota sangue, o seu sangue, brilhar nas lâminas verdes. Você acabou de perder 3 pontos de ENERGIA. O que fará agora?

Atacar a grama?	Vá para 219
Tentar abrir caminho à força?	Vá para 371

288

Afinal o Lorde Esqueleto é destruído. Você pega a espada dele com cuidado - normalmente mal teria força para erguer uma arma deste tamanho, mas como é encantada pode movê-la com facilidade. Anote esta habilidade especial na *Folha de Aventuras*: ao atingir um oponente, além do dano normal de ENERGIA, você soma 1 ponto a sua Força de Ataque na rodada seguinte, e apenas nela. Embainhando a espada você revista a câmara. Acha um velho elmo de bronze (some 1 à HABILIDADE: se o vestir - não é item da mochila) e um machado de pedra polida. Não há traços do Olho do Basilisco, e nem de uma saída. Inspeccionando as paredes você nota um sinal desenhado na rocha. Vá para **102** se tiver a habilidade de SINAIS SECRETOS; **52**, caso não a possua.

289

Madame Star pega seu dinheiro e lhe guia até a sala de estar. Mostrando uma cadeira, ela senta à sua frente, por trás de uma bola de cristal posta sobre uma pequena mesa. A vidente olha fixamente o globo. Ela diz que você procura algo valioso, e que isto está escondido num lugar de trevas e morte. Madame Star fala ainda que, para achar o valioso item, você deve procurar primeiro num lugar de sono e num lugar de trabalho. Essa pista é importante, anote o número desta referência na *Folha de Aventuras*. Você agradece à vidente, e deixa a casa. O que faz agora?

Vai ao Rato e Fuinha (se ainda não foi)?	Vá para 309
Procura um mendigo (se ainda não o fez)?	Vá para 26
Deixa o Laço e busca um outro local?	Vá para 387

290

Ao caminhar pela teia, você percebe que algumas tiras são grudentas e outras não - a aranha usava as tiras não-grudentas para recuperar vítimas presas nas grudentas. Você deve tentar entre as que grudam ao investigar os corpos. Jogue dois dados - subtraia dois pontos do total, se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO. Obtendo valor igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **382**; se não tiver, vá para **222**.

291

O mendigo quase cai de alívio. “Pensei que estava ferrado”, ele gagueja. Você está pensando como a porta ficou destrancada quando ele lhe mostra um grupo de ferramentas para abrir fechaduras. “Aqui”, ele diz, “foi como entrei. Você fará bom uso, com certeza”. Some 1 ponto de SORTE por este encontro afortunado. Se pegar as ferramentas, anote-as na *Folha de Aventuras*. Elas não constam da mochila. Tais instrumentos permitem que você abra fechaduras como se tivesse a habilidade. Se você já tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, elas não acrescentam nada. Você agradece ao mendigo, desejando-lhe sonhos agradáveis, e parte. Vá para **350**.

292

O que você tem que pode bloquear a luz?

Um disco de obsidiana?	Vá para 87
Um manto negro?	Vá para 308
Algo mais?	Vá para 397

293

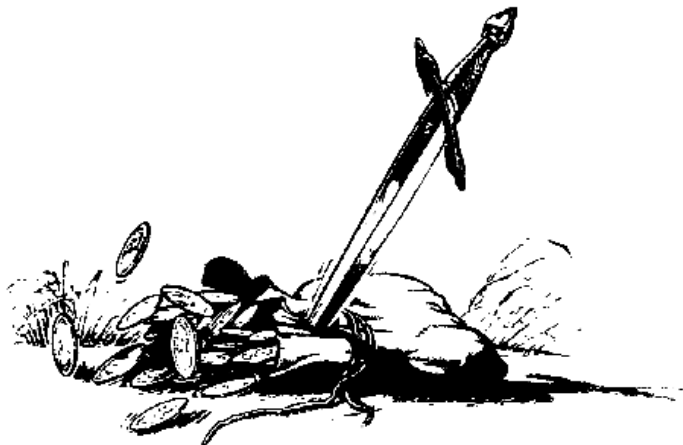
Você esquiva-se num portal sombrio e fica imóvel. A luz e o som dos passos tornam-se próximos; e você nem ousa respirar quando uma patrulha da Guarda da Cidade se aproxima. Você fecha os olhos e espera que eles prossigam sem notá-lo, mas a luz aumenta subitamente, direto no seu rosto.

“Bem, agora, o que temos aqui?”, diz uma voz grossa. “Saia daí e diga quem és.” Você:

Tenta escapar pela porta atrás de você?	Vá para 149
Tenta subornar a patrulha?	Vá para 327
Sai correndo?	Vá para 97
Ataca a patrulha?	Vá para 224

294

Você move a estátua de modo que a flecha do arqueiro aponte para a cripta. Aguarda alguns momentos, mas nada acontece. Talvez o arco deva ser apontado para outro local, mas onde? Na base onde havia a casa (vá para **346**) ou na pedra parada ao lado da cripta (vá para **383**)?



295

Há um audível “click” e a grande porta de ferro se abre facilmente, apesar do seu enorme peso. Dentro é uma sala-forte, cheia de caixas e baús. Você entra para olhar. Se tiver a habilidade PERCEPÇÃO, vá para **21**. Vá para **120**, se não tiver essa sorte.

296

Você busca desesperadamente um meio de fuga, mas as chamas lhe cercam por todo lado. Após alguns segundos a tela flamejante cai das paredes, e você desaba ao chão numa grande labareda. Sua aventura e sua vida terminam aqui.

297

Você começa a descer, porém alguns centímetros abaixo o terreno cede e você cai - perca 3 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você está numa nova passagem. Retorne ao **236**.

298

Você aproxima-se da forma escura, e nota ser um homem vestindo farrapos - provavelmente um mendigo - dormindo. Você sorri. Um mendigo na Guilda dos Mercadores, hein? Não é mal lugar para passar a noite. Se você o acorda, vá para **385**. Se o deixa sozinho e segue pela porta dos fundos, vá para **350**.

299

Uma patrulha da Guarda da Cidade chega velozmente. Em desvantagem numérica e sem ter como fugir, você é nocauteado. Quando acorda, está numa cela, acorrentado e sem equipamento. Você falhou no teste, e sua aventura acaba aqui.

300

Você desce os degraus. Não há armadilhas desta vez, mas ao chegar no fundo você ouve uma respiração normal e regular vinda da passagem de rocha natural à frente. Avançando, vê-se um Ogre, supostamente de guarda, dormindo no corredor. Se tiver a habilidade ANDAR EM SILÊNCIO, vá para **279**. Vá para **256** se não for favorecido.



301

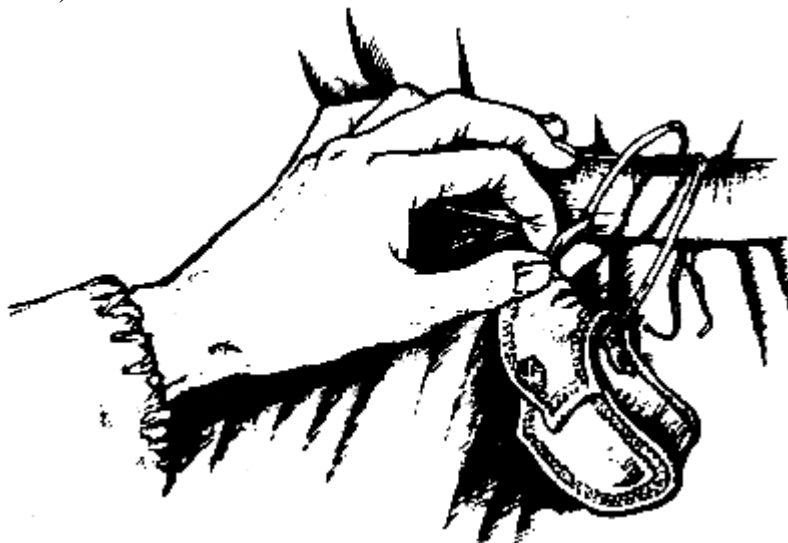
Enquanto você ultrapassa a vegetação que cerca a estátua, percebe que ela está afixada sobre uma base, no meio de uma fonte d'água. Representado na escultura há um arqueiro segurando um arco-e-flecha, esculpido em bronze, esverdeado pelo tempo. Na base existe um tipo de inscrição, obscurecida por folhas mortas. Você anda através da fonte para ler a inscrição (vá para **2**), ou salta acima dela (vá para **148**)?

302

Ao se virar, uma coisa brilhante e azulada vem voando ate você. Parece ser uma cabeça humana decepada, mas não há tempo de examiná-la enquanto você tenta se esquivar. Jogue dois dados. Obtendo valor inferior ou igual à sua HABILIDADE, vá para **12**. Vá para **393**, se não conseguir.

303

Você olha em volta do bloco, tentando encontrar algum meio de movê-lo. Após alguns segundos, você acha uma fenda entre ele e uma das paredes. Ela tem o tamanho certo de sua mão. Você enfia a mão na fenda (vá para **56**), ou em vez disso usa a adaga, se tiver uma (vá para **164**)?



304

Você joga-se para o lado, mas é tarde. Uma das patas da Aranha Gigante lhe atinge, e você cai no chão - perca 1 ponto de ENERGIA. A Aranha está sobre seu corpo antes que você levante, e só resta se desviar do golpe.

ARANHA GIGANTE HABILIDADE 7 ENERGIA 8

Se você vencer a primeira série de ataques apenas evitará o golpe da criatura, não a ferindo. Depois da primeira série de ataques lute normalmente. Se perder a primeira série de ataques, ou qualquer outra, vá para **285**. Caso mate a Aranha Gigante sem perder uma única série de ataques, vá para **353**.

305

Praguejando, você joga o escorpião longe, e pisa nele. Pegando a chave, e girando na fechadura, a porta de ferro se abre. Vá para **79**.

306

Rápido e em silêncio, você abre primeiro as travas e depois a janela, em seguida descendo ao chão. Correndo pelas ruas escuras, deixa a casa de Brass. Enquanto caminha, você pensa no que fazer. Pode tentar descobrir o Olho do Basilisco com as pistas coletadas até agora (vá para **144**), ou buscar mais informações na Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá (vá para **129**).

307

Você prepara-se para bater na porta, mas antes que o faça, a porta se abre e um homem idoso, de longa barba branca, surge na sua frente. “O que você quer?”, ele pergunta. Então você:

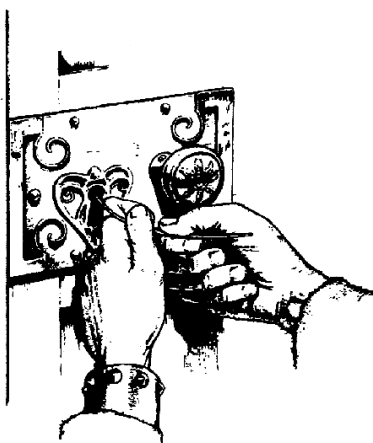
Foge?	Vá para 144 e escolha de novo
Empurra o velho e procura a pedra preciosa?	Vá para 137

308

Você tira o manto e o lança na pedra preciosa. Assim que entra na luz o tecido se desintegra num clarão. Corte-o da *Folha de Aventuras*. O que você faz agora?

Lança-se contra a luz e pega a pedra?	Vá para 269
Joga algo para tirar a pedra da luz?	Vá para 130
Tenta bloquear a luz?	Vá para 292

Se você quiser uma pista, gaste 2 pontos de SORTE, não esqueça de ajustar a *Folha de Aventuras*, e vá para **338**.



309

Você vai ao Rato e Fuinha. O bar é iluminado por lampiões a óleo, e os charutos e fumos dos fregueses compõem uma atmosfera própria. Bald Morri, o dono, observa tudo por detrás do balcão, parecendo uma inóspita montanha. Na mesa ao lado, três homens mal-encarados jogam pega-dedos, passando uma adaga por entre os dedos cada vez mais rapidamente. Você vai ao bar e pede uma caneca de cerveja. *Corte* uma peça de ouro da *Folha de Aventuras*. O que faz agora?

Pergunta a Bald Morri se ele conhece Brass?	Vá para 195
Pede para entrar no jogo do pega-dedos?	Vá para 278

310

Seu golpe acerta o guarda, que estremece mas recupera-se rápido. Agora lute com ele.

GUARDA HABILIDADE 6 ENERGIA 4

Se a luta durar mais de três série de ataques, vá para **299**. Caso você vença antes, vá para **337**.

311

Você “cola” o corpo contra a parede da caverna, tentando desesperadamente sair do alcance da luz desta tocha. Ao fazê-lo, porém, sua sombra o acompanha logo atrás, e você perde 2 pontos de ENERGIA quando ela ataca. E agora? Você lutará contra a própria sombra (vá para **11**), ou fugirá dela (vá para **154**)?

312

A Aranha Gigante se prepara, atacando de novo. Você tenta se esquivar, e percebe que ficou paralisado pelo veneno do monstro. Você pode apenas esperar ela lhe devorar. Sua aventura e sua vida acabam aqui.

313

Você ergue o braço numa tentativa de bloquear o golpe, mas falha. A criatura acerta-lhe o ombro - perca 2 pontos de ENERGIA. Você percebe que enfrenta um odioso Ghoul: perturbado em seu banquete noturno, ele agora deseja você no cardápio!

GHOUL HABILIDADE 8 ENERGIA 7

Se o Ghoul atingir você mais de três vezes, vá para **171**. Caso vença, vá para **57**.

314

Você olha cuidadosamente em volta do bloco, e percebe uma fenda entre ele e o chão. O bloco rola para o lado quando você toca na fenda, revelando assim uma escadaria que desce em direção às trevas. Você prossegue. E então retorne para **300**.

315

Sem ousar respirar, você sai da sala e fecha a porta. Você decide dar aos dorminhocos um tempo extra para voltar ao sono profundo. O que fará neste meio-tempo?

Abrirá a primeira porta da passagem?	Vá para 70
Abrirá a segunda porta da passagem?	Vá para 76
Abrirá a porta do outro lado do balcão?	Vá para 321

Se já visitou todos os quartos, você espera e entra, minutos depois, na sala de onde saiu. Vá para **277**.



316

Você atravessa a porta, entrando numa nova sala rochosa - nela está escondido o Olho do Basilisco! A grande pedra preciosa descansa sobre um pilar de rocha negra no centro da câmara, e uma coluna de luz brilha, vinda do alto, englobando o pilar e a gema do teto ao chão. Você está exultante por ter chegado ao final da sua busca, mas essa alegria é contida pela cautela: tem que haver uma armadilha final de algum tipo. O que você faz?

Pega a pedra preciosa?

Vá para **269**

Joga algo para tirá-la fora da luz?

Vá para **130**

Tenta bloquear a luz?

Vá para **292**

317

Jogando-se contra a porta, você tenta freneticamente arrombá-la antes que outro dos projéteis lançados pelo Poltergeist lhe atinja. A porta não cede, mas uma grade desce atrás de você, prendendo-o na alcova. De novo você tenta a porta, e percebe que ela é falsa, posta na parede como parte da armadilha. Em desespero você procura levantar a grade. Jogue dois dados. Se o resultado for igual ou menor do que sua HABILIDADE, você ergue a grade, escapando. Vá para **152**. Se você falhar - ainda está preso e o Poltergeist ataca outra vez.

POLTERGEIST

HABILIDADE 6

ENERGIA 0

Jogue as Forças de Ataque, mas se você vencer não feriu o Poltergeist, apenas evitou o projétil. Se ele vencer, lhe causa perda de 1 ponto da ENERGIA.

Depois que o Poltergeist atacar, você pode tentar fugir. Repita o processo até você escapar ou morrer na tentativa.



318

A porta tem uma enorme fechadura, e você olha através dela antes de decidir o que fazer. A sala à frente parece ser uma cozinha, iluminada por brasas de uma lareira na parede do lado oposto. Sentado ali, está um vulto negro, que se move e ergue a cabeça, latindo. É um cachorro - e dos grandes. Você levanta-se, pensando. Enquanto pensa, seus olhos observam uma pintura no corredor. Ela retrata um homem forte, barbado, com uma luneta debaixo do braço. Na base da moldura há uma plaqueta de bronze onde se lê:

Para o Capitão Marlin, da tripulação do Mercante

Agora, o que estaria fazendo esta pintura, pertencente a um certo Capitão Marlin, na casa de Brass? Você percebe que está na casa errada, e sai para investigar a casa do outro lado da rua, aquela com o símbolo da moeda. No caminho, você torce para que o cão da cozinha não ouça seus passos. Vá para **384**.



319

Com um parco “click”, sua arma acerta a rochosa pele do Gárgula, sem feri-lo. E agora?

Você usa uma arma mágica?

Vá para **158**

Tenta outra coisa?

Vá para **73**

Prossegue subindo e torce pelo melhor?

Vá para **389**

320

Você não consegue achar um caminho à frente; o Olho do Basilisco está fora do seu alcance. Você falhou no teste e sua aventura termina aqui.

321

Você se recosta na porta a fim de ouvir alguma coisa, mas nada ouve. Tentando a maçaneta, vê que está trancada. Se tiver a habilidade de ABRIR FECHADURAS, vá, para **134**; caso não tenha, pode investigar as portas do balcão (vá para **45**), deixar a casa e visitar a Guilda dos Mercadores, se ainda não esteve lá (vá para **129**), ou tentar achar o Olho do Basilisco usando apenas as informações que possui até agora (vá para **144**).

322

Os três Anões estão mortos a seus pés. Antes que você possa revistar os corpos, alguém abre uma janela e grita por guardas. Você foge antes que alguma patrulha apareça em cena. Volte à **144** e escolha de novo.

323

O Espírito Possessor desaparece numa chuva de faíscas azuladas. Uma rápida revista no corpo revela 5 peças de ouro, uma adaga de lançamento, uma longa tira de couro com um gancho na ponta e uma garrafa. Esta quebrou-se na luta, e uma poção escorre dela - ainda há o suficiente para um gole. Se você a beber, vá para **247**. Anote tudo que pegar na *Folha de Aventuras*, só a tira de couro conta como item da mochila.

Você segue a trilha de sangue deixada pelo ladrão morto e avança pela passagem. A trilha leva a uma porta do lado esquerdo do caminho. Ela está aberta, e você penetra numa sala vazia, a não ser por uma grande jaula de ferro. Preso nela há um Anão. “Tire-me daqui!”, ele implora. “Sou um ladrão como você! Se me libertar, podemos buscar juntos o Olho do Basilisco!” Se você tirar o Anão da jaula, vá para **6**. Caso o ignore e siga o seu caminho, vá para **155**. Você o libertará, mas antes deseje ter certeza de que ele é mesmo um ladrão, retorne ao **86**.

324

Você avança pelo portal numa passagem iluminada por tochas. Fecha a porta rápido ao ouvir um som rastejante vindo da sala escura atrás de você. Fora há uma pequena garrafa contendo um líquido brilhante - tão brilhante que fere seus olhos. Você imagina se ele iluminaria a sala. Você tenta isto (vá para **92**) ou ignora a garrafa e segue passagem afora (vá para **252**)?

325

Você cruza o espaço até o balcão. Três portas ali estão, uma à esquerda e duas à direita. Ao final do balcão há uma janela travada. As travas estão pregadas na base da janela, e não podem ser removidas. Você decide escutar sons em uma das portas. Mas qual? A da esquerda (vá para **277**), a primeira da direita (vá para **70**) ou a segunda à direita (vá para **76**)?

326

Ocultando-se nas sombras, você abre caminho pelo lado do prédio, e em silêncio se aproxima do guarda. Ele não parece perceber nada. O que você faz agora? Pode tentar nocautear o guarda (retome para **38**) ou tentar abrir a porta (volte para **266**).

327

Você murmura uma desculpa, dizendo ser aprendiz de carpinteiro numa entrega, e põe a mão na bolsa do dinheiro. Quanto oferecerá a eles? Decida o número de peças de ouro e jogue 1 dado. Se o resultado for igualou inferior à quantia oferecida, vá para **44**. Caso contrário, retorne para **268**. Não esqueça de cortar o dinheiro da *Folha de Aventuras*.



328

Com um grunhido bestial, o Ogre lhe ataca. Lute contra ele.

OGRE HABILIDADE 8 ENERGIA 12

Vencendo, vá para **342**.

329

Ao alcançar o alto do muro, um arco lhe atinge no braço. Você perde o apoio e cai. Sua aventura termina aqui.

330

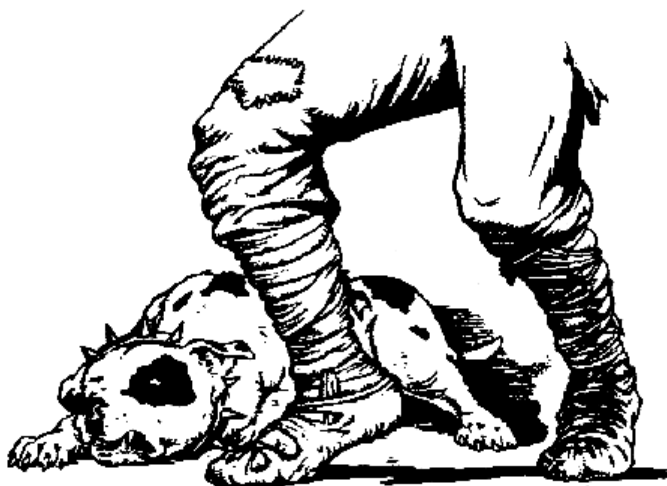
O mendigo está tão assustado que acredita em você. Ao sair, ele sussurra desejando que você torne-se um pedinte, sem lugar para ir. Perca 1 ponto de SORTE por ser tão cruel. A única saída é uma porta no final da sala; você avança com cautela. Vá para **350**.

331

Tateando seu caminho ao longo da parede, você tenta passar pela sala sem emitir sons, esperando que a “coisa” não lhe perceba. Após alguns passos, seu pé bate numa elevação do solo. Você ouve o som aproximar-se, e saca sua arma enquanto o monstro ataca. Subtraia 2 pontos da sua Força de Ataque neste combate, devido à escuridão.

MONSTRO OCULTO HABILIDADE 5 ENERGIA 8

Vencendo, retorne ao **157**.



332

“Basta!”, soa alto a voz de Bald Morri. Junto com outros fregueses da taberna, ele separa você dos homens, e lhe joga na rua. Erguendo-se, e tirando a sujeira do corpo, você pensa no que fará.

Procurará um mendigo (se já não o fez)?
 Visitará Madame Star (se ainda não foi lá)?
 Ou deixará o Laço e procurará em outro lugar?

Vá para **26**
 Vá para **117**
 Vá para **387**

333

Você tenta abrir caminho entre os homens, se dirigindo à porta da taberna. Jogue dois dados. Resultando valor menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **9**. Caso contrário, vá para **258**.

334

Você se vira para enfrentar o monstro, agora confiante que poderá ver seu oponente. É um grande lagarto de cor marrom-dourada. Os olhos amarelos e brilhantes revelam ser ele um Basilisco, cujo olhar é mortal. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **174**. Sendo azarado, vá para **65**.

335

Há um “click”, e o cofre se abre. Dentro, você acha 20 peças de ouro, uma agenda com a contabilidade de Brass nos últimos dois meses e uma carta. Esta carta fala sobre “acertar tudo na propriedade de Barrow Hill” e está assinada com um símbolo estranho, do tipo usado por feiticeiros. As contas mostram que Brass comprou terras em Barrow Hill faz pouco tempo, e abaixo dos cálculos está anotado “O.D.B.” Esta é uma valiosa pista, anote o número deste parágrafo na sua *Folha de Aventuras*. E agora, o que você faz? Revista a escrivaninha, se ainda não a examinou (vá para **143**) ou deixa a sala pela janela (vá para **306**), ou sai pela porta e investiga os outros aposentos do balcão (vá para **325**)?

336

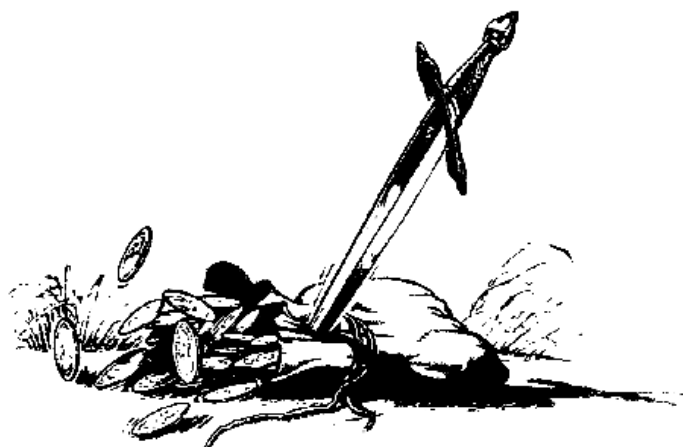
Você prepara-se para lutar, tentando parecer o mais ameaçador possível. A porta abaixo do balcão se abre, e dela sai um serviçal segurando um grande cão negro numa correia. Ele solta o animal tão logo vê você. A fera “voa”, rosnando, contra sua garganta.

CÃO HABILIDADE 7 ENERGIA 7

Enquanto você luta, mais serviçais entram no salão. Após três séries de ataques, vá para **194**. Caso vença o cão antes disso, terá que enfrentar os serviçais como a um único adversário.

SERVIÇAIS HABILIDADE 7 ENERGIA 9

Lute só uma série de ataques e vá para **194**.



337

O guarda cai ao chão, e você vai à porta. Antes que consiga fazer algo, ouve passos se aproximando, e vê uma luz - certamente é uma patrulha, atraída pelos sons da luta. Você esquiva-se num beco e procura outra entrada: haverá movimentação demais na porta da frente. Vá para **210**.

338

Alguma coisa lhe diz que o baú na última sala é importante, e você volta a ele. O Guerreiro de Cristal restante não se move quando você chega perto do baú. Este está bem trancado. Se você tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, volte para **145**; caso contrário, tentará quebrar o baú. Jogue dois dados. Resultando valor igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **118**; se não conseguir, vá para 29.

339

O Poltergeist lhe ataca três vezes enquanto você cruza o ambiente.

POLTERGEIST HABILIDADE 6 ENERGIA 0

Jogue as Forças de Ataque normalmente, mas se você vencer não o ferirá, apenas evitará o projétil. Caso ele vença, você perderá 1 ponto de ENERGIA. Após três séries de ataque, vá para **59**.

340

Enquanto o Gárgula mergulha contra seu corpo, você lança a corrente nele, mantendo-se na canaleta com uma só mão. Corte a corrente da *Folha de Aventuras*. Jogue dois dados. Obtendo valor igual ou inferior à sua HABILIDADE, você o acerta – vá para **232**. Caso você erre, vá para **389**.

341

No topo da entrada, uma nova passagem leva à frente. Ao segui-la, ela fica cada vez mais úmida, ao ponto de a lama escorrer para dentro. Finalmente chega ao final, num bolo de limo amarelado que parece pele de um animal. Não parece existir caminho adiante, mas você está certo de que há uma saída oculta. Se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO, vá para **88**. Ou então, vá para **378**.

342

No final da pequena passagem está uma grande porta de ferro. É tão longa e larga quanto o caminho, e jamais seria arrombada por você. Há uma fechadura, e você sabe que deve ser muito difícil abri-la. Acima da porta existe um buraco e, nele, uma chave de ferro presa a um gancho. Também está ali um escorpião multicolorido, imóvel. Você sabe que, caso tente pegar a chave, a criatura possivelmente irá picar sua mão. Você tentará pegar a chave (se tiver a habilidade de BATER CARTEIRAS, vá para **13**, senão, vá para **264**), ou a deixará ali e tentará abrir a fechadura (vá para **58**)?



343

Você desce por uma passagem pequena e chega a uma escada que desce, na escuridão. Parece ser o único caminho, logo você começa a descer. Se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO, vá para **286**. Caso contrário, vá para **267**.

344

Você não entende o símbolo. Como não parece haver entrada para a cripta, conclui que o Olho do Basilisco está oculto em outro local. Vá para **77** e reviste o resto do jardim.

345

Você sorri para o guarda, e se aproxima dele pegando dinheiro na bolsa. Decida quantas peças de ouro irá oferecer (sem esquecer de cortá-las da *Folha de Aventuras*) e jogue um dado. Obtendo valor igual ou inferior ao oferecido, vá para **251**. Se não conseguir, vá para **101**.

346

Você gira a estátua, de modo que a flecha do arqueiro aponte para a localização da casa. Nada acontece. Talvez a flecha deva ser apontada para outro local - qual deles? Para a cripta (vá para **294**) ou para a rocha colada à ela (vá para **383**)?

347

Você gira a maçaneta e força a porta, sem efeito. A porta deve estar trancada ou bloqueada pelo outro lado. Não há como escapar por aí. Você:

Tenta fugir, correndo?

Vá para **97**

Ataca a patrulha?

Vá para **224**

Tenta subornar a patrulha
(se ainda não o fez)?

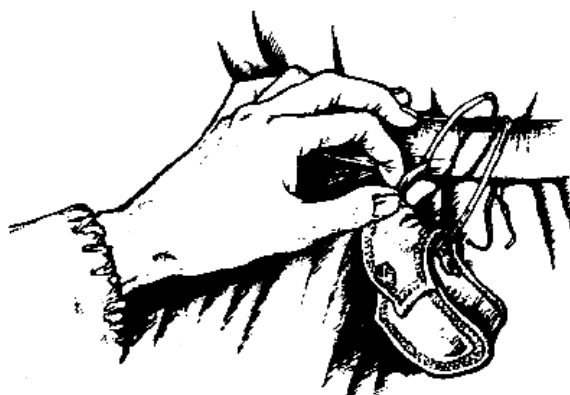
Vá para **327**

348

Você empurra o bloco com toda a sua força, apoiando seu ombro contra ele. Nada muda, mas algo dói nas suas costas. Perca 1 ponto de ENERGIA por distender um músculo. Volte a **43** e escolha de novo.

349

O símbolo nada significa para você. Retorne ao **181** se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO, de outro modo não há o que fazer a não ser esperar que alguém lhe encontre. Você falhou no teste, e sua aventura acaba aqui.



350

A porta leva a uma passagem. Depois dela há uma cozinha, sem interesse, e uma saleta da qual parte a escada que leva ao primeiro andar. Você sobe e se vê numa passagem acarpetada, com portas de ambos os lados. A da esquerda tem o símbolo da moeda pintado na madeira. A da direita possui o símbolo de um peixe. Então você:

Checa a passagem, procurando armadilhas

(se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO)?

Vá para **357**

Abre a porta da esquerda?

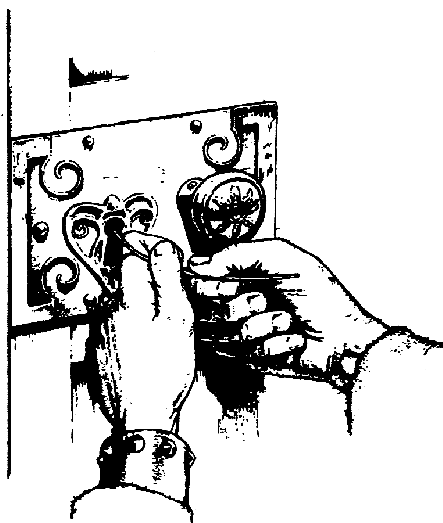
Vá para **189**

Abre a porta da direita?

Vá para **83**

351

Após alguns metros, a passagem termina de repente. O único caminho é através de um buraco no chão, para as trevas. Você descerá pelo buraco (se tiver a habilidade de ESCALAR, vá para **216**; caso contrário, **297**) ou voltará e seguirá a outra passagem (retorne ao **241**)?



352

Você avança cautelosamente na escuridão, pensando no que estará ali. Vá para **24**, se tiver a habilidade de ANDAR EM SILÊNCIO; **331**, caso não a possua.

353

Uma vez que a Aranha Gigante morreu, você consegue olhar em volta. Não há passagens que levem para fora da caverna, exceto a que você usou para chegar ali, então decide investigar o teto, oculto na escuridão. Se tiver a habilidade de ESCALAR, volte para **265**. Caso contrário, vá ao **399**.

354

Você cai pela clarabóia numa pequena passagem. Parando para encontrar apoio na meia-luz, vê que existem duas portas, cada qual com uma espécie de emblema ou símbolo. A porta à direita está marcada com uma moeda e a da esquerda com um peixe. Se você abrir a porta com o símbolo do peixe, vá para **83**. Se abrir a porta com a moeda, vá para **189**. Caso você possua a habilidade PERCEPÇÃO, pode verificar se há armadilhas na passagem antes de ir para **357**.

355

A cadeira só não lhe atinge por um milímetro quando você esquiva-se. Vá ao **68**.

356

Você começa a desarmar a armadilha, mas consegue apenas acioná-la! Um painel abre-se na fechadura e seis dardos pequenos são arremessados. Jogue 1 dado e veja quantos lhe atingiram. Você pode dividir este número pela metade se tiver sucesso ao *Testar sua Sorte*. Cada dardo lhe tira 1 ponto de ENERGIA se acertar. Para piorar as coisas, você ouve o som de uma patrulha chegando. O guarda nocauteado geme, parece que irá acordar. Você desiste da porta principal e corre ao outro lado do prédio. Talvez ache uma entrada menos exposta. Vá para **210**.

357

Você revista atentamente as paredes, e acha um “gatilho” no chão. Levantando-o com cuidado, vê uma alavanca conectada a um painel oculto na parede. O que você faz, depois de evitar esta armadilha?

Tenta a porta da esquerda (moeda)?

Vá para **3**

Tenta a porta da direita (peixe)?

Vá para **163**

358

Você aproxima-se das árvores em silêncio. Ao chegar mais perto, percebe uma figura corcunda inclinada sobre algo na escuridão. Há um cheiro de carne podre vindo dali. E aí você:

Corre pela praça?

Vá para **246**

Ataca a figura corcunda?

Vá para **230**

Toca a figura corcunda?

Vá para **19**

359

Você golpeia a teia que lhe prende a perna, e logo livra-se dela. Tendo o cuidado de evitar outras tiras grudentas, você chega ao corpo mais próximo. Avance para o **382**.





360

Enquanto abre a fechadura, você é atingido por uma descarga elétrica que lhe joga longe perca 4 pontos de energia. Se ainda estiver vivo, você abre o baú. Dentro há um disco de obsidiana, negro, com uns trinta centímetros de diâmetro e tão polido que tem reflexo. Você o pega. Vá para **182** se tiver a habilidade de PERCEPÇÃO; caso contrário, vá para **20**.



361

Não será fácil: você deve puxar a chave do pescoço de Brass sem acordá-lo. Jogue dois dados. Obtendo valor igual ou inferior à sua HABILIDADE, vá para **185**. Não conseguindo, vá para **261**.

362

Você retira o mapa da sua mochila, o estuda e marca a rota mais veloz através do labirinto. Seguindo o mapa, demora apenas alguns minutos. Foi um bom negócio pegá-lo, você poderia perder-se naquele labirinto para sempre. Vá para **178**.

363

Você põe o apito na boca e sopra. Não ouve nada, mas os morcegos se afastam e voam pela passagem afora, para a noite. Vá para **43**.

364

Bald Morri pega seu dinheiro e se inclina sobre o balcão. Ele é um grande mercador. diz uma voz quase sussurrando. O símbolo dele é uma moeda, e está em tudo que ele tem, até na casa que fica na esquina da Rua Pequena com a Rua dos Campos. perto do Portão dos Campos. Ele molha o dedo na sua cerveja e desenha um símbolo. Se você tem a habilidade de SINAIS SECRETOS, retorne ao **253**; caso contrário, vá para **217**.

365

A força do golpe do Gárgula quase lhe tira da canaleta, mas você agarra-se à vida. Irá prosseguir lutando (volte a **225** e lute outra rodada) ou tentará outra saída (vá para **73**)?

366

Por ter ficado na alcova, os Esqueletos só podem lhe atacar um de cada vez. Some 1 ponto de SORTE por pensar nisto, e lute contra os monstros, um por um.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ESQUELETO	6	5
Segundo ESQUELETO	5	4

Vencendo, volte para **31**.

367

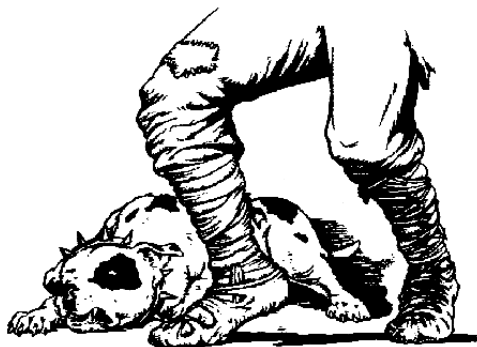
Você corre na direção da porta, mas o Transmorfo salta da jaula e cai nas suas costas! Perca 2 pontos de ENERGIA. Enfrente-o agora.

TRANSMORFO	HABILIDADE 10	ENERGIA 10
------------	---------------	------------

Vencendo, saia da sala e vá para **155**.

368

Você passa silenciosamente pelas escadas, chegando ao balcão. Há uma porta perto, à esquerda, e uma pequena escada leva até a parte superior, onde três portas estão fechadas. Se tentar a porta da esquerda, vá para **321**. Caso investigue as portas acima, vá para **45**.



369

Você caminha até a Rua do Relógio. De repente, ao passar por um beco estreito, três pequenas figuras lançam-se das trevas contra você - é um trio de Anões Salteadores. Enfrente-os, um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ANÃO	7	7
Segundo ANÃO	6	7
Terceiro ANÃO	6	6

Vencendo, vá para **322**.

370

Você segue outra passagem, mas depois do que pareceram horas a fio, ainda está perdido. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, você acha a saída do labirinto - vá para **178**. Sendo azarado, perambula sem sucesso. Volte ao início deste parágrafo e tente novamente. Se a sua SORTE acabar, só lhe restará uma morte lenta causada pela fome.

371

Você corre através da pegajosa laçadeira, sem parar até estar longe dela, mas perdendo novos 3 pontos de ENERGIA no processo. Vá para **248**.

372

Oculto nas sombras, você dá a volta no prédio e se aproxima do guarda. Seu pé bate numa pedra, que rola e atinge a parede, acordando o guarda. Ele grita um aviso e ergue a lança na sua direção. Você atacará o guarda (vá para **131**), tentará suborná-lo (vá para **345**) ou recuará (vá para **270**)?

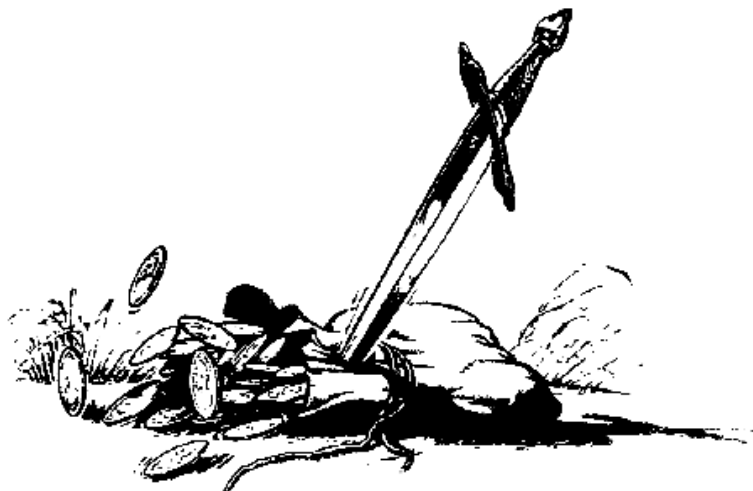
373

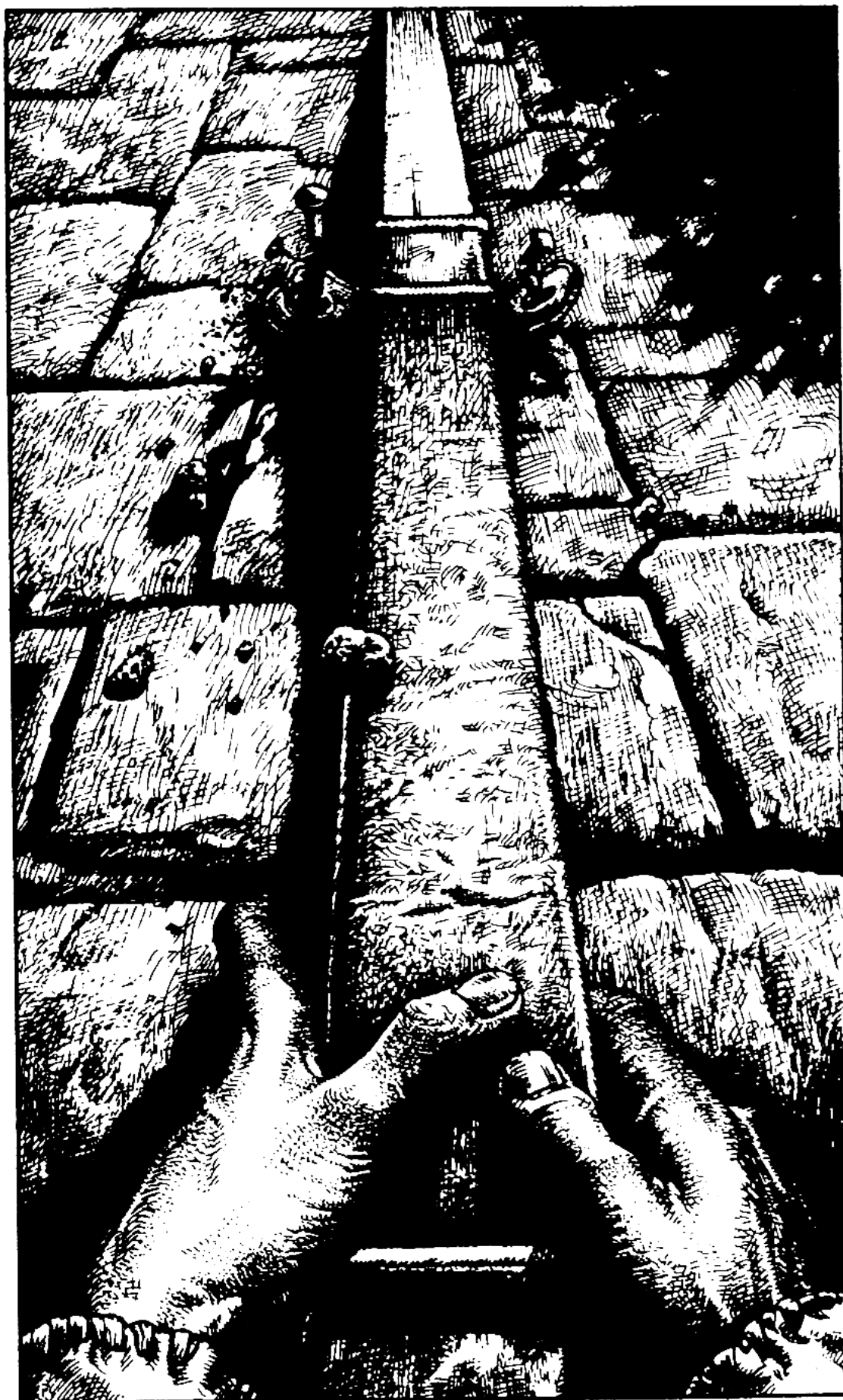
Sua mente trabalha rápido. Há alguma magia em efeito aqui, e você não gosta da idéia de lutar contra a própria sombra. Se não criá-la com a luz, não terá de enfrentá-la, mas como fazer isso? Você larga a tocha que carrega e joga sua arma na tocha da parede. Não esqueça de cortá-la da *Folha de Aventuras*. Se não tem nada mais com o que lutar, deve reduzir em 3 sua Força de Ataque até achar uma nova arma. Jogue dois dados. Obtendo valor menor ou igual à sua HABILIDADE, volte para **5**. Caso contrário, vá para **249**.

374

Afinal a passagem termina. Você já pensava que ela era eterna, mas agora chegou a uma caverna sem saídas visíveis. Aqui estará oculto o Olho do Basilisco? O teto está na escuridão, fora do alcance da luminosidade de sua tocha. Você move-se com cautela, buscando portas ou recipientes secretos.

De repente, você percebe um barulho acima. Ergue a tocha e vê uma imensa aranha, com 1 metro e meio de extensão, cair sobre seu corpo como uma pedra! Jogue dois dados. Obtendo valor inferior ou igual à sua HABILIDADE, vá para **207**; ou para **304**, tendo outro resultado.





375

Você escala, veloz, a canaleta, mas a três metros do chão ela estremece e cai da parede com o som de metal se partindo. Você cai no beco abaixo. Perca 2 pontos de ENERGIA, pois a canaleta cai em cima de você. Ande até as sombras: se possuir a habilidade de ESCONDER-SE, volte para **116**; se não possuir, vá para **272**.

376

Você põe a mão na mesa, com os dedos bem abertos, e passa a cravar uma adaga entre eles, cada vez mais rápido. Até que acidentalmente corta um dos dedos. *Teste sua Sorte*. Com sucesso, vá para **71**. Falhando, vá para **199**.

377

A porta é bem sólida, parece impossível arrombá-la, e a fechadura é das maiores e mais complexas que você já viu. Se você tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, pode tentar. Jogue dois dados e some 2 ao resultado. Se o valor ficar igual ou inferior à sua HABILIDADE, você conseguiu – vá para **295**. Caso contrário, ou se não tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, não pode abri-la. Examine a escrivaninha (vá para **90**) ou deixe a Guilda dos Mercadores em silêncio e visite a casa de Brass (se ainda não foi lá) e vá para **156**. Outra opção é buscar o Olho do Basilisco sem mais informações e ir para **144**.

378

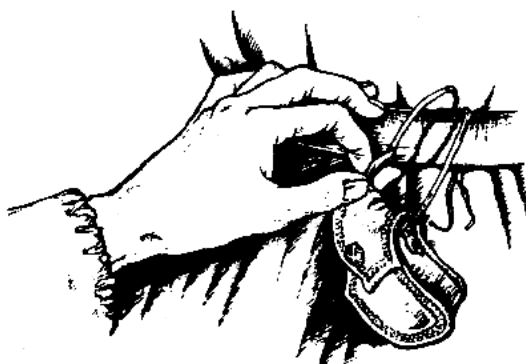
Você busca ambos os lados da passagem, mas não acha saídas. Talvez tenha esquecido de algo anteriormente feito, pois isto é um beco sem saída. *Teste sua Sorte*. Sendo sortudo, vá para **88**. Azarado, vá para **42**.

379

Praguejando, você joga o escorpião ao solo e o esmaga com seu pé, pegando a chave. Ao se virar para usá-la na grande porta de ferro, sua visão falha. Balançando a cabeça, você tenta andar e cai, sentindo os efeitos do veneno. Sua vida e aventura terminam aqui.

380

Você não pode parar sua mão, e as pontas do dedo chegam à borda da luminosidade. Uma dor indescritível lhe percorre o braço. *Teste sua Sorte*. Tendo SORTE, perca 1 ponto de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte a **87** e tente pegar a pedra preciosa de novo. Tendo azar, o choque da dor faz você avançar contra a luz e a dor é a última SENSACÃO que tem. Sua vida e sua aventura acabam aqui.



381

Enquanto sai da caverna você percebe uma série de buracos nas paredes da passagem, três de cada lado, na altura do peito. Você rasteja por baixo deles. Caso tivesse ficado em pé, os dardos teriam lhe acertado. Ganhe 1 ponto de SORTE por ter se livrado da armadilha, siga este caminho e vá para **191**.

382

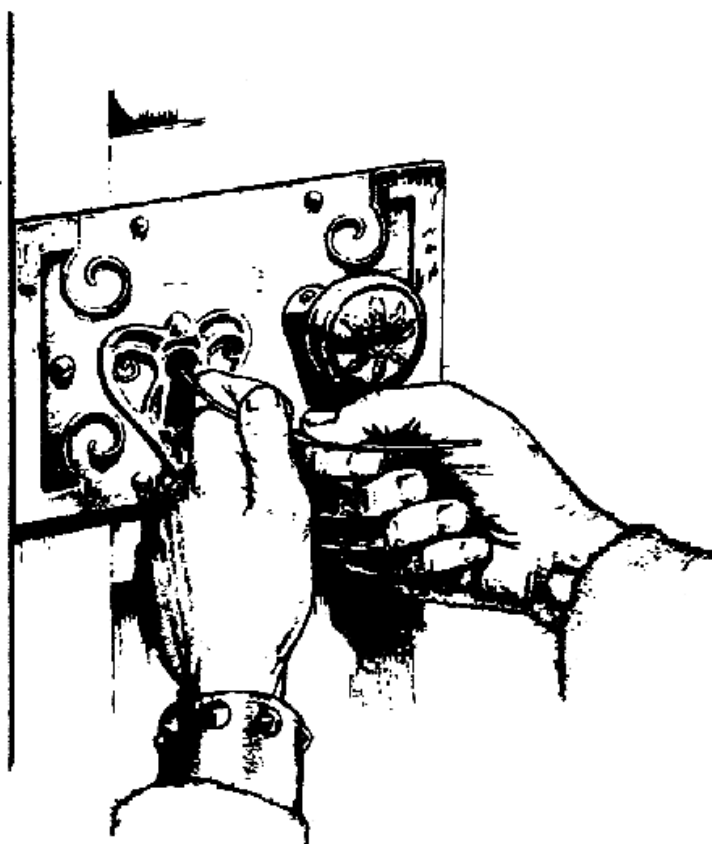
Cuidadosamente, cortando o casulo em volta do corpo, verifica que é um homem. Você evita olhar o rosto - não quer saber se é algum conhecido seu - e concentra-se na busca por equipamentos. Você acha uma mochila com provisões suficientes para duas refeições e decide que não aguentaria investigar os outros corpos e acaba sua escalada. Volte para **341**.

383

Você gira a estátua, apontando a flecha do arqueiro na direção da pedra junto à cripta. Há um som, e parte do limo cai, revelando um pequeno portal de pedra. Você vai à frente, acendendo a tocha, já que a luz do lampião não é suficiente. Vá para **343**.

384

Você procura por toda a casa por possíveis entradas. Não há porta traseira, mas existem duas possibilidades: a porta da frente, trancada; e uma canaleta que leva até três janelas no andar superior. Se você tem a habilidade de ABRIR FECHADURAS, pode tentar abrir a porta (vá para **276**). Se decidir subir pela canaleta, vá para **108**. Se não desejar fazer nada disso, pode voltar à Praça do Mercado e visitar a Guilda dos Mercadores, se ainda não o fez, e voltar ao **129**.



**385**

O mendigo acorda num salto. “Não me machuque”, ele pede. “Não fiz nada. Só queria dormir num lugar seco.” Ele está realmente assustado com você - achando estar diante de um guarda ou oficial da Guilda. Você fingirá ser um guarda e o porá para fora (vá para **330**) ou dirá a ele que é um amigo (vá para **291**)?

386

Você conclui a volta em torno do prédio, e percebe uma passagem na parede. Ao investigá-la, nota que ela foi selada com madeira. Você vira à esquerda e chega na Rua da Chave. Olhando ao sul vê alguém se esquivando de uma chuva de pedras. Você sorri ao andar para o norte. A Guilda fez bem aquele truque, embora alguns dissessem que nunca funcionaria.

Você volta à Praça do Mercado, e pára, pensando. Existem três entradas: a porta principal, que é vigiada; a porta traseira e a canaleta acima dela que leva a uma janela. Você decide esquecer a porta principal, lutar contra o guarda chamaria a atenção, mesmo à noite. Isto lhe deixa a porta traseira (vá para **159**) ou a canaleta. (volte para **225**). Se tiver a habilidade de ESCALAR, ou uma corda e gancho, pode ignorar as duas opções e tentar subir até o telhado. Volte ao **4**.

387

Você deixa os becos do Laço e vai ao resto da cidade. Aonde irá primeiro?

À casa de Brass?

Vá para **156**

À Guilda dos Mercadores?

Vá para **129**



388

Você erra o Jib-Jib, que sai gritando pela passagem. Você fica impressionado como a pequena monstruosidade grita alto! Sem ouvir nada, o Jib-Jib berra alto demais, você já imagina os guardas marchando. Você sai da Guilda dos Mercadores tão rápido quanto possível, abrigando-se num beco. Quando seus nervos se acalmam, escolhe dentre duas opções. Buscar pistas na casa de Brass (vá para **156** se ainda não esteve lá); ou procurar o Olho do Basilisco sem mais informações (vá para **144**).

389

Uma garra rochosa abre seu ombro, você cai da canaleta no beco abaixo. Perca 3 pontos de ENERGIA. Se ainda está vivo, e tem a habilidade de ESCONDER-SE, vá para **48**. Caso contrário, vá para **175**.

390

A porta não abre quando você a atinge. Perca 1 ponto de ENERGIA pelo ombro machucado. O ar é, de imediato, dominado por uma nuvem de esporos coloridos. O pano em sua boca lhe protege. Tente de novo - jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **190**. Caso contrário, vá para **51**.

391

Você cai na base da parede - perca 1 ponto de ENERGIA. Levanta e tenta correr, mas os guardas avançam de todo lado. Jogue dois dados. Obtendo valor igual ou inferior à sua HABILIDADE, consegue escapar - vá para **144** e tente algo diferente. Caso falhe, vá para **36**.



392

Você deixa a cidade pelo Portão dos Campos, passando através dos guardas tal qual uma sombra. Logo, Barrow Hill surge à frente. Ao subir na colina, você vê uma antiga cripta. Perto dela há um jardim de grama alta, tudo o que restou de uma grande casa construída há um século ou mais. Dizem que a família que ali vivia foi perseguida pela má sorte até abandonar o local, e logo ao saírem a casa incendiou-se por completo. Você imagina o que Brass fez no terreno, onde está o Olho do Basilisco e como o protegeram. Você inicia a busca:

Pela cripta? Vá para **30**
Pela casa? Vá para **77**



393

Você joga-se para o lado mas a “coisa” lhe pega no ombro. Uma dor terrível percorre seu corpo, parece que a energia infernal da criatura lhe queima a alma. Perca 2 pontos de ENERGIA, 1 de HABILIDADE e 1 de SORTE. A “coisa” desce no corpo do ladrão morto, e ele se levanta! Os olhos sem vida lhe encaram quando ele ataca. Você lutará contra o Cadáver Andante (vá para **82**) ou tentará fugir (vá para **192**)?

394

Você consegue livrar seu pé, mas o fogo espalha-se rápido e logo toda a teia está queimando. Se você tem a habilidade de ESCALAR (corda e gancho não servem), vá para **239**. Caso contrário, vá para **296**.

395

Você ataca o Gárgula.

GÁRGULA HABILIDADE 9 ENERGIA 10

Ao vencer uma série de ataques, vá para **133**.

396

Graças ao fraco luar vindo pela janela, você vê um casal - Brass e a esposa - dormindo na cama. Ao pé da cama há uma cadeira com roupas por cima, uma revista rápida lhe traz 10 peças de ouro. Quando já vai sair, você nota uma corrente de prata com uma chave, no pescoço de Brass. Há uma letra "D" marcada nela. Se tentar pegar a chave, vá para **361** se possuir a habilidade de BATER CARTEIRAS; **261** caso não a possua. Decidindo não pegar a chave, você sai do quarto. De volta ao balcão, irá:

Abrir a primeira porta na passagem?	Vá para 70
Abrir a segunda porta na passagem?	Vá para 76
Investigar a porta do outro lado do balcão?	Vá para 321

Ou você pode deixar a casa em silêncio. Neste caso visite a Guilda dos Mercadores, se ainda não o fez (vá para **129**); ou parta na trilha do Olho do Basilisco sem mais informações (vá para **144**).

397

Você segura o objeto contra a luz, e ele se desintegra num clarão. É totalmente destruído, nada sobra. Corte-o da *Folha de Aventuras*, e perca 4 pontos de ENERGIA pois sua mão tocou na borda da luz. Agora você:

Avança na luz e pega a pedra preciosa?	Vá para 269
Joga algo para tirar a pedra preciosa da luz?	Vá para 130
Tenta bloquear a luz?	Volte para 292

Se quiser uma pista, gaste 2 pontos de SORTE – não esqueça de ajustar a *Folha de Aventuras* – e vá para **338**.

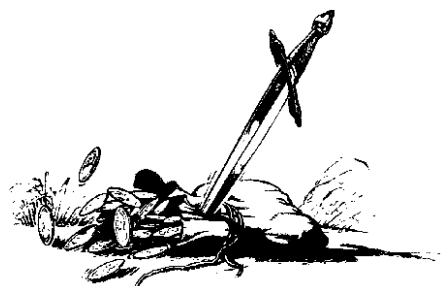
398

Você mata o Jib-Jib antes que ele emita um único som. Ainda bem, pois você sabe que os gritos destas pragas chegam a quilômetros de distância. Limpando sua espada, você observa as portas. Qual delas abrirá primeiro?

A do símbolo da moeda?	Vá para 3
A do símbolo do peixe?	Vá para 163

399

Você tenta escalar as paredes das cavernas, mas elas são lisas, sem apoios onde pôr as mãos. Olhando pela caverna, novamente você não encontra nada. *Teste sua Sorte*. Sendo sortudo, vá para **213**. Caso contrário, vá para **320**.





Enquanto você permanece olhando a falsa pedra preciosa, uma porta secreta se abre na câmara, e dela saem Rannik e vários membros da Guilda. Todos sorriem.

“Sim, eu sei que ela é falsa”, sorri Rannik, “todo o serviço era. Mas os perigos eram reais, e você usou perícia e equipamento para vencê-los. Você passou no teste e o conselho da Guilda, aqui presente, não tem hesitação em admiti-lo como membro da Guilda dos Ladrões de Porto Blacksand.” Seu desapontamento transforma-se numa mistura de alegria e alívio quando os demais ladrões lhe cercam, dando suas congratulações.



LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

O perigo se esconde em cada esquina de Porto Blacksand - A Cidade dos Ladrões

VOCÊ é um aprendiz na Guilda dos Ladrões de Porto Blacksand. Esta é a noite do teste, o clímax do seu treinamento. A missão é achar e roubar uma pedra preciosa inestimável, o Olho do Basilisco.

Suas perícias serão testadas ao limite!

Terroros o esperam nas trevas dessa cidade. Você conseguirá completar a perigosa tarefa? Você tem até o alvorecer para fazê-lo.

Dois dados, um lápis e borracha são tudo de que você precisa. Você decide qual trilha seguir, quais criaturas enfrentar e que perigos vencer.

**Ilustração e capa por
John Sibbick**

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-63-1

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria, entre mim, Oculum e o tomasmp. 50% de crédito para ambos.

Agradecimentos também à Renato Ferreira, que me emprestou o livro e Rafael Albalustro, que posteriormente me vendeu seu exemplar.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com